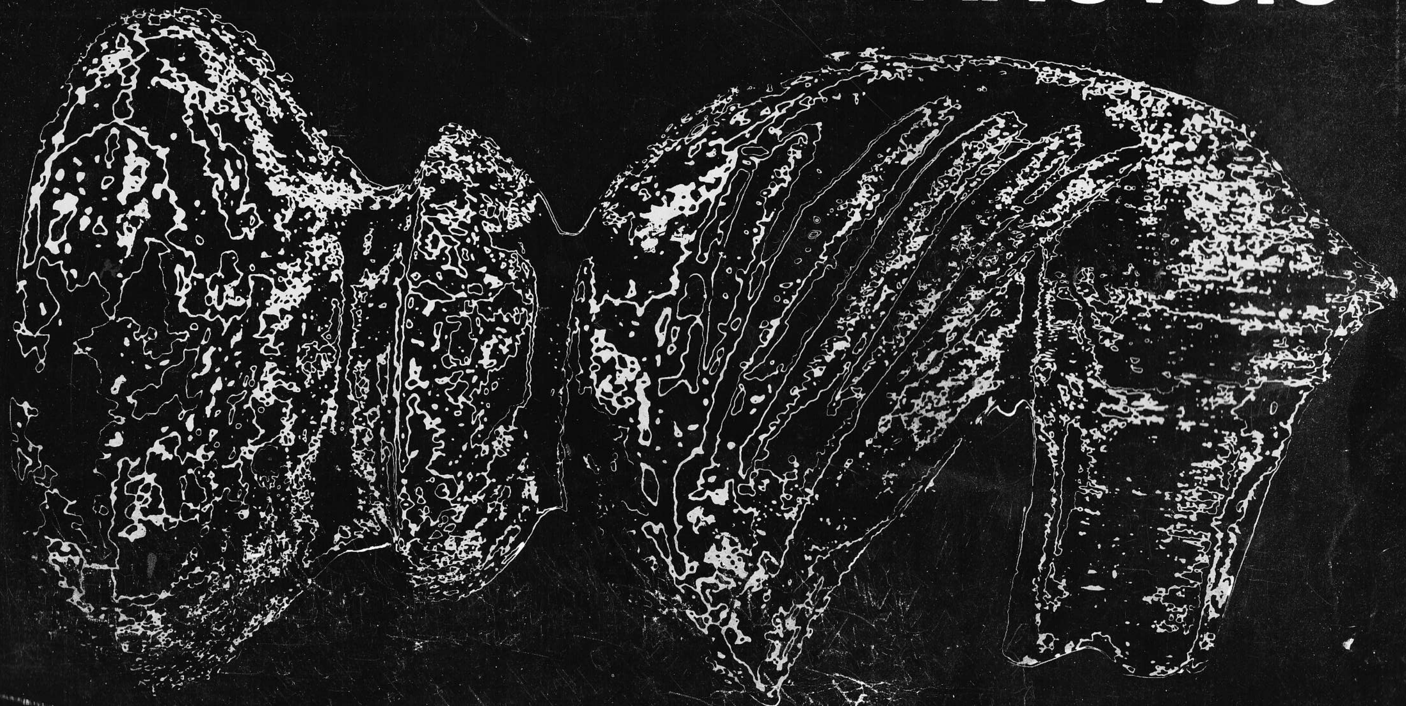
ȘAHUL ARTISTIC

ANATOLE F. IANOVCIC



Cuvînt înainte

Motto

NU AVEM CUVINTE DESTULE CA SĂ ÎNDEMNĂM PE PĂRINŢI ŞI PE PROFESORI SĂ ÎNDRUMEZE PREOCUPĂRILE TINERETULUI ŞI SPRE ŞAH. DACĂ NU PUN DESTUL PREŢ PE INTELECTUALITATEA ACESTUI JOC, SĂ ŞTIE CEL PUŢIN CĂ, PENTRU ŞAHIST, TABLELE ŞI CĂRŢILE, CA ŞI TOATE JOCURILE DE NOROC, DEVIN DISTRACŢII BARBARE DE CARE SE LEAPĂDĂ PE MĂSURĂ CE ÎNŢELEGE ŞI PRACTICĂ TOT MAI BINE ŞI MAI INTENS ŞAHUL.

M. Sadoveanu

Între succesele de seamă obţinute în anii de după Eliberare se află şi dezvoltarea continuă a activităţii sportive, obiectiv prioritar în cadrul Programului de dezvoltare a activităţii de educaţie fizică şi sport din ţara noastră, elaborat în lumina Documentelor Congresului al XI-lea al Partidului.

Din iniţiativa şi pe baza indicaţiilor tovarăşului Nicolae Ceauşescu, mişcarea noastră sportivă dispune de o largă şi permanentă competiţie naţională, DACIADA. Aprobînd regulamentul marii competiţii, Comitetul Politic Executiv al C.C. al P.C.R. aprecia că „dezvoltînd pe un plan superior tradiţiile valoroase ale sportului românesc, Daciada *va contribui la ridicarea nivelului general al activităţii sportive de masă şi de performanţă, va determina creşterea aportului social al educaţiei fizice şi sportului la formarea unui om nou, a unui tineret sănătos, la dezvoltarea multilaterală a personalităţii umane".*

Mişcarea şahistă găseşte în Daciadă *resurse nelimitate pentru ridicarea pe trepte superioare de calitate şi de eficienţă a acestui joc investit cu numeroase virtuţi logice şi artistice, mult iubit de masele de oameni ai muncii.*

Şahul se găseşte într-o sferă comună artei şi sportului, iar cele două laturi ale şahului — jocul practic şi compoziţia — se completează una pe alta.

„Compoziţia şahistă trebuie să fie într-o legătură indisolubilă cu procesul de creaţie dintr-o partidă de şah, proces care reprezintă de fapt conţinutul însuşi al luptei ce se desfăşoară între doi parteneri. Şi numai în acest caz sînt asigurate compoziţiei, pe de o parte, cele mai largi perspective de dezvoltare şi de îmbogăţire a conţinutului în idei noi, iar pe de altă parte, o răspîndire tot mai largă în masele iubitorilor de şah.

Totuşi ar fi greşit să se pretindă ca problemele să aibă o asemănare, la exterior, cu poziţiile care rezultă la tablă în decursul desfăşurării partidelor. Tendinţa spre o astfel de concepţie în compoziţia şahistă ar duce la îngustarea orizontului procesului de creaţie la compozitor, reducîndu-i posibilităţile în realizarea ideilor originale şi mai puţin obişnuite şi lipsind totodată compoziţia de rolul important pe care aceasta este chemată să-l îndeplinească faţă de arta şahistă în totalitatea ei.

Compoziţia înregistrează şi studiază fondul tuturor ideilor a căror realizare a avut loc în jocul practic (partide), avînd totodată menirea să redea aceste idei într-o formă artistică, să le dezvolte şi să le amplifice, creînd idei noi, originale. Astfel fiind, compoziţia îndeplineşte rolul unui far, care luminează căile de dezvoltare creatoare a gîndirii şahiste.

De la compoziţia şahistă se cere nu reconstituirea proceselor de desfăşurare a luptei şahiste, ci reproducerea şi dezvoltarea în toată amploarea a ideilor şi gîndirii logice, specifice acestei lupte, fapt care permite descoperirea perspectivelor noi şi neobişnuit de bogate în procesul creaţiei în şah".[1]

Astfel trebuie înţeleasă legătura strînsă care există, şi este necesar să existe mereu, între creaţiile compozitorilor — probleme şi studii — pe de o parte şi procesul luptei dintr-o partidă disputată între doi parteneri, pe de altă parte.

Interesul pentru problemistica şahistă — mult mai mare şi mai răspîndit decît s-ar fi putut bănui — a făcut ca prima ediţie a acestui manual să se epuizeze într-un timp foarte scurt. Preocuparea incontestabilă a iubitorilor compoziţiei de a-şi însuşi cunoştinţe de şah artistic s-a concretizat şi în foarte multe întrebări şi propuneri adresate autorului, în toţi aceşti ani. În consecinţă, pentru a sprijini pe toţi cei care doresc să pătrundă în tainele şahului artistic, s-a revizuit întregul text şi s-au adăugat noi capitole care completează atît aspectele de bază, clasice, cît şi cele legate de stilul modern, actual în creaţia de probleme şi studii. Conţinutul cărţii, substanţial îmbogăţit, contribuie la lărgirea orizontului şahist, deoarece reliefează atît legăturile dintre formele şahului (partidă, problemă, analiză), cît şi variata structură internă a celor mai populare şi spectaculoase teme din compoziţie, exemplificate prin probleme cît mai adecvate.

Compunerea unei probleme de şah este supusă, la fel ca poezia sau muzica, la anumite reguli; aceste reguli nu au fost dictate de fantezia unui sau altui problemist; ele au fost stabilite treptat, prin consimţămîntul mutual al compozitorilor şi în urma unor lucrări teoretice ale celor mai aleşi dintre ei. Concursurile de probleme au contribuit enorm la fixarea principiilor călăuzitoare în compoziţie. Un problemist nu trebuie să le ignoreze. A face cunoscută şi înţeleasă şi, ca urmare, îndrăgită problema de şah, este singurul nostru scop. Prezenta lucrare nu este un tratat savant dedicat numai maeştrilor, ci mai mult debutanţilor, care, studiindu-l, vor fi în măsură să abordeze compunerea a orice fel de probleme de şah.

[1] Citat din prefaţa maestrului emerit al sportului P. A. Romanovski, la cartea: „Ce este compoziţia şahistă" de E. I. Umnov (Moscova, 1954).

Fiind tot atît de veche ca şi partida de şah, problemistica a ajuns însă la o dezvoltare impresionantă, manifestîndu-se nu numai în direcţii exclusiv şahiste, dar şi în zone puternic influenţate de logică şi de matematică. Unele din aceste tendinţe, ce formează domeniul şahului zis „feeric", sînt extrem de diversificate şi de aceea a trebuit să se facă o prudentă alegere pentru a putea înfăţişa numai ceea ce este cu adevărat valoros şi ingenios în exploatarea multilaterală a esenţei practicii şi regulilor şahului, ocolind neobişnuitul, artificialul şi prin urmare acele creaţii hibride provenite numai formal din şah.

Desigur că nici prin această carte nu s-a spus totul despre compoziţia şahistă, dar nici nu se putea şi nici nu trebuia acest lucru. Cartea intenţionează, în primul rînd, să formeze compozitori şi apoi să informeze. De aceea a abordat numai parţial resursele vaste ale problemei şi studiului de şah. Atît cît este, ni se pare suficient însă pentru a obţine elementele de bază în vederea formării şi ridicării masei de şahişti înzestraţi la nivelul creaţiei în şah, căci „creativitatea" tinde să devină o caracteristică fundamentală a omului nou, format de societatea socialistă multilateral dezvoltată.

Îmi face o deosebită plăcere să remarc faptul că în elaborarea acestei modeste lucrări am fost susţinut în mod constant de secretarul responsabil al Federaţiei Române de Şah, A. Vrabie, de preşedintele Comisiei Centrale de Compoziţie, maestrul V. Nestorescu şi de vechiul meu colaborator, V. Petrovici, care a redactat şi capitolul referitor la criteriile organizatorice şi regulamentare ale competiţiilor din şahul artistic. De asemenea, ţin să mulţumesc tuturor acelora care mi-au transmis sugestii cu privire la îmbunătăţirea conţinutului cărţii, spre a reflecta cît mai pe larg stadiul contemporan al problemisticii româneşti şi mondiale.

În încheiere, ţin să-mi exprim speranţa că şi alţi confraţi vor contribui la explicarea şi difuzarea cunoştinţelor din această ramură, căci mai sînt multe de spus şi de făcut pentru valorificarea şi continua afirmare a contribuţiei româneşti la şahul artistic.

A.F.I.

Scurtă incursiune în istoria compoziției șahiste

CREAȚIA ȘAHISTĂ AUTENTICĂ ESTE POSIBILĂ NUMAI ATUNCI CÎND EA LUPTĂ CU FERVOARE PENTRU ADEVĂR. FRUMUSEȚEA UNEI COMBINAȚII ȘAHISTE CONSTĂ ÎN FAPTUL CĂ EA ESTE ÎNTOTDEAUNA ADEVĂRATĂ!

Emanuel Lasker
Campionul lumii 1894–1921

Asupra originii jocului de șah există multe legende[1] și diferite presupuneri, majoritatea lor susținînd că șahul a apărut, sub numele de c e a t u r a n g a, în India cu mai bine de două mii de ani în urmă.

Lucrările unor cercetători ca A. Linde („Geschichte und Literatur des Schachspiels" 1874), H.J.R. Murray („A history of chess" 1913) și, în special, Z. Hodjaev și F. Diummel („Date noi cu privire la istoria șahului" 1951[2]) au confirmat, bazîndu-se pe atenta cercetare a manuscriselor orientale vechi, că șahul a fost inventat de budiști din India, însă n u m a i î n a i n t e de sec. V al erei noastre.

În orice caz, toată lumea este de acord că **ceaturanga**[3], curînd după inventarea ei, s-a răspîndit în țările vecine cu India, în primul rînd în Asia de mijloc și în Iran, unde a fost denumită c e a t r a n g sau ș a t r a n g.

Arabii, cucerind în sec. VII—VIII Iranul, Asia de mijloc și o parte din India, au învățat acest joc, numindu-l ș a t r a n d j și l-au făcut cunoscut pe întreg teritoriul imens al Califatului arab, inclusiv peninsula Iberică (Spania), de unde acest joc s-a răspîndit în Europa apuseană.

Mișcările figurilor în șatrandj se deosebeau de acelea ale șahului contemporan. Astfel, dama (**fers**, **farzin**) muta numai pe un cîmp vecin în diagonală, fiind pentru aceasta figura cea mai slabă, nebunul (**fil**) sărea peste un cîmp, tot în diagonală, iar pionul (**piada**) înainta totdeauna numai cu un

---

[1] Este bine cunoscută legenda șahului, expusă magistral de marele Mihail Sadoveanu în vol. „Soarele în baltă sau Aventurile șahului".

[2] Cei doi șahiști din Tașkent (U.R.S.S.) au descoperit în anul 1949 la biblioteca Academiei de științe din Uzbekistan un manuscris tadjik despre șatrandj din sec. XI, conținînd mai bine de 300 diagrame; acest manuscris a fost alcătuit de Abulfath Ahmad din Sidjiz (Tadjikistan).

[3] Tot așa se numea și armata indiană de pe vremea aceea, fiind compusă din patru feluri de formații: care de luptă, elefanți, cavalerie și armata pedestră.

cîmp, transformîndu-se pe ultima linie doar în fers. Numai regele, turnul şi calul mutau ca şi în şahul contemporan.

Cîştigul partidei se obţinea nu numai prin mat ci şi prin pat sau prin capturarea tuturor pieselor adverse — „despuierea" regelui.

Este interesant de remarcat că, pînă în sec. XIX jocul de şah se numea în limba română „şantrace" ceea ce aminteşte vechea denumire din Asia. De asemenea, nebunul se numea „fil"[1], ceea ce în lb. persană înseamnă elefant (în lb. rusă nebunul se numeşte şi astăzi „slon", adică elefant). Cele de mai sus ne îndreptăţesc să susţinem că jocul de şah a fost adus în ţara noastră, ca şi în Rusia, direct din Asia de mijloc şi nu din Europa apuseană.

Şatrandjul a existat pînă în sec. XV—XVI, cînd au fost schimbate regulile jocului în sensul celor actuale, dama (vechiul fers) devenind figura cea mai puternică, iar nebunul (fil) schimbînd mersul în salturi prin acel cunoscut astăzi.

Din cercetarea critică a manuscriselor vechi ce s-au păstrat pînă în zilele noastre rezultă că popoarele Asiei de mijloc au jucat un rol însemnat în dezvoltarea şatrandjului, pe cînd perşii, contrar părerilor de pînă acum, l-au cunoscut aproape cu o sută de ani mai tîrziu.

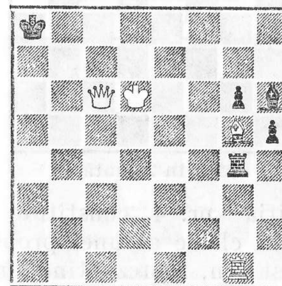
Încă în sec. VIII Orientul medieval a cunoscut mai mulţi maeştri mari ai şatrandjului, numiţi a l i a, dintre care cităm pe Abu-Gafiz, Zairab din Horezmi, Djabil al-Kufi, Naim al-Hadim, toţi originari din Asia de mijloc (Tadjikistan, Turkestan, Azerbaidjan). Aceşti alia au fost primii autori ai tratatelor manuscrise ale şatrandjului, din care o parte s-a păstrat pînă în zilele noastre. Aceste tratate reprezintă începuturile teoriei deschiderii şi finalului, fiind completate de culegeri de poziţii create artificial — m a n s u b e (denumirea veche arabă a compoziţiilor artificiale ale şatrandjului), alcătuite de autori. Prin urmare, compoziţia şahistă are aproape aceeaşi vechime ca însuşi jocul. Ea a parcurs în dezvoltarea ei un drum lung şi complex, de la mansuba medievală pînă la problema modernă de azi.

Primele probleme nu reprezentau altceva decît sfîrşituri de partidă mai puţin comune, conţinînd manevre curioase de cîştig. Treptat însă s-a accentuat deosebirea între finalul de partidă rezultat din jocul practic şi problema compusă în mod artificial. Totuşi, pentru primele compoziţii au fost caracteristice combinaţiile cu joc forţat, adică prin atac direct la regele advers („şahuri" repetate). Este de remarcat, deci, că problemistica derivă direct din jocul practic, cu care a păstrat o legătură strînsă pînă foarte aproape de zilele noastre.

Toate mansubele au avut un singur enunţ: alb (sau negru) joacă şi cîştigă, fără să se specifice în cîte mutări. La majoritatea mansubelor cîştigul se obţine prin mat, mai rar întîlnindu-se mansube unde cîştigul se realizează nu direct prin mat, ci prin obţinerea superiorităţii decisive. Astfel de mansube le putem considera drept precursoare ale studiului de astăzi.

Dăm mai jos, spre exemplificare, trei mansube caracteristice.

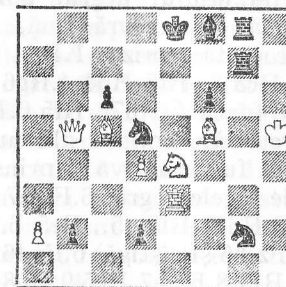
1. Zairab
Din sec. VIII



Albul joacă şi cîştigă

Cu prima mutare albul creează ameninţarea imediată cu mat: 1.Rd6—c7 (am. 2. Tal ×) Tg4:gl 2.Fz c6—b7+ Ra8—a7 3.Fg5—e3 (am. 4.Fe3-c5 ×) Tgl-cl(g5)+ 4.Fe3:T, urmat de 5.Fe3 şi 6.Fc5 ×. Tema furculiţei în jocul „fil"-ului.

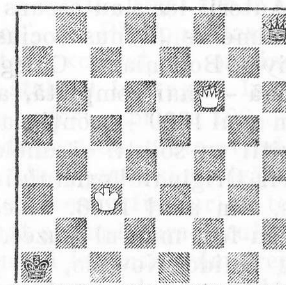
2. Ali Satrandji
Samarkand, sec. XV



Albul joacă şi cîştigă

În poziţia iniţială regele alb se află sub ameninţarea de mat (1...Th8+ 2.Ah7 T:h7 ×). Astfel de particularitate o găsim la majoritatea mansubelor medievale şi ea s-a menţinut în practica compozitorilor timp de aproape o mie de ani. Soluţia este, ca deobicei, forţată şi începe cu şah dublu: 1.Cd6++ Rd8 2.Te8+ Rc7 3.Tc8+ Rb6 (dacă 3...R:d6 4.T:c6 ×) 4.T:c6+ Ra5 5.Ta6+ Rb4 6.Ta4+ Rc3 7.Tc4 ×.

3. Abulfath Ahmad
Tadjikistan, sec. XI



Albul joacă şi cîştigă

Cîştigul în această poziţie se obţine nu prin mat, ca la majori-

[1] Denumiri vechi, dispărute din nomenclatura şahistă de azi, se găsesc în dicţionarul lui Em. Grigorovitza, 1901, Bucureşti.

tatea mansubelor, ci prin capturarea farzin-ului negru. Soluția comportă o manevră fină, prin care se evită remiza: 1.Rd4 Rb2 2.Re5 Rc3 3. Rf5 Rd4 4.Rg6 Re4 5.Fzg5 (dacă 5.Rh7? Rf5 6.R:h8 R:f6 remiză; farzinul alb nu va putea să fugă căci va fi prins îndată de regele negru: 6.Fz e7 Re6 7.Fz d8 Rd7) Rf3 (5...Re5 6.Rh7 Rf5 7.Fz h6 și cîștigă) 6.Fz f6 Rf4 7.Rf7 Rf5 8.Fz e7 Re5 9.Rg8 Re6 10.Fz f8 și cîștigă, căci regele negru, în momentul decisiv, nu poate să se apropie de farzin. Este evident că Abulfath își dădea seama de importanța opoziției în final.

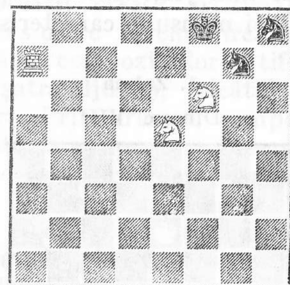
După răspîndirea șatrandjului în Europa apuseană, au început să apară și acolo manuscrise de specialitate. Însă primele culegeri de probleme nu reprezentau decît reproduceri de mansube orientale deja cunoscute.

Cel mai mare interes îl prezintă două culegeri în lb. latină, apărute în Lombardia în sec. XIII—XIV. Autorii lor s-au ascuns sub pseudonime de „Bonus Socius" și de „Civis Bononiae". Culegerea din urmă — mai completă, alcătuită în anul 1300 — conținea 288 de poziții cu soluții și unele comentarii. Originalul primului manuscris, din anul 1266, ai cărui autori au fost maurul Buzecca și contele Guido Novello, se păstrează la Florența și este inaccesibil pentru public. Există totuși o reproducere — volumul editat de J. F. Magel — care păstrează tot farmecul originalului, al ilustrațiilor și al vignetelor, și care nu poate să nu producă o plăcere incontestabilă oricărui iubitor de probleme.

Majoritatea mansubelor din culegerile mai sus citate sînt condiționate, unele fiind fără regele alb, multe chiar insolubile.

Aceasta se explică prin faptul că jocul de șah după regulile șatrandjului avea un caracter prea încet, devenind chiar plictisitor. De aceea se și practica dezlegarea problemelor „pe rămășag".

4. „Civis Bononiae"
Anul 1300

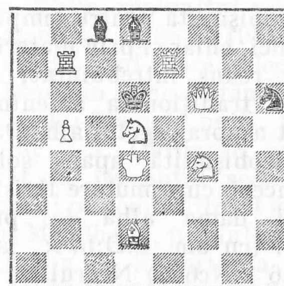


Mat în 2 mutări

Poziția nr. 4 constituie un exemplu clasic al unei probleme de acest gen, reprezentînd finalul unei mansube populare arabe. Regele alb lipsește. Enunțul problemei este „Albul face mat regele negru în 2 mutări". Se încheie un rămășag între doi șahiști; cel ce primește provocarea are latitudinea să aleagă culoarea pieselor, adică să joace pentru alb spre a face mat sau să lupte pentru negru spre a zădărnici intenția albului.

Presupunem că alegem să jucăm pentru alb și, după mai multe încercări, pierdem pariul negăsind soluția, care totuși există: 1.Tf7+ C:f7 2.Cg6×. În continuarea disputei apare regele alb la g5 și se încheie un nou pariu. După ce am aflat soluția alegem bucuros să jucăm iarăși pentru alb, însă și de data aceasta pierdem pariul, deoarece acum la 1.Tf7+ urmează 1... C:f7+! După ce regele alb se plasează la h6, disputa continuă. Ni se pare că această modificare neînsemnată nu schimbă nimic esențial și de aceea alegem partea negrului, spre a demonstra că nu se mai poate da mat în 2 mutări. Dar pierdem din nou pariul, căci acum albul poate juca 1.T:g7 și la 1...Cf7(g6)+ 2.T:f7×.

5. „Civis Bononiae"
Anul 1300



Mat exact în 2 mutări

Diagrama nr. 5 ne înfățișează o problemă condiționată, avînd enunțat „Mat exact în 2 mutări". Albul poate face mat și într-o mutare: 1.Td7× sau 1.Ad2-b4× (reamintim că „alfil" — actualul nebun — se mișca în diagonală, sărind peste un cîmp; „fers" — actuala damă — putea să meargă numai pe cîmpuri vecine, în diagonală), însă se cere ca matul să fie dat exact în două mutări! Albul nu dispune de nici o mutare de așteptare, deoarece negrul amenință cu 1...Ad8:f6+, sau cu 1...Cf5+. Încercarea 1.Rc4 este răsturnată de răspunsul 1...Ac8—a6+. De aceea singura soluție este 1.Te6+ Ac8:e6 2.Ad2—b4×.

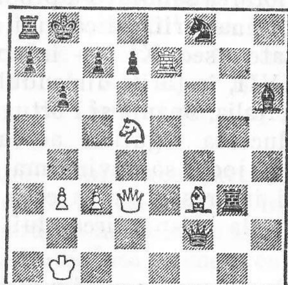
Înviorarea șahului s-a produs în epoca Renașterii, adică în a doua jumătate a sec. XVI — începutul sec. XVII, în țările din sudul Europei, Italia, Spania și Portugalia. Introducerea regulilor actuale a făcut ca jocul să devină mai vioi și mai interesant, ceea ce a contribuit la răspîndirea lui mai largă.

Modernizarea jocului a avut repercusiuni și asupra compoziției, însă cu o întîrziere însemnată; abia în sec. XVIII se poate constata o ridicare a compoziției șahiste, în urma apariției în anul 1737 a cărții „Essai sur le jeu des échecs" de Philipp Stamma, un jucător excelent de origine siriană, stabilit în Anglia. În această carte au fost cuprinse 100 de finaluri de partidă, toate avînd enunțul „Albul joacă și cîștigă". Majoritatea acestor finaluri se termină cu mat și după caracterul soluției putem să le considerăm drept probleme în actualul sens al cuvîntului.

După materialul întrebuințat — multe piese de ambele părți —

finalurile lui Stamma au poziţii tipice de mijloc de partidă. Cei doi regi se află, de regulă, pe orizontalele iniţiale. Regele alb este ameninţat de mat imediat, pe cînd regele negru pare a fi bine apărat de piesele proprii. Soluţia este forţată şi constă în distrugerea acoperirii regelui negru sau scoaterea lui din adăpost.

6. Philipp Stamma
Anul 1737

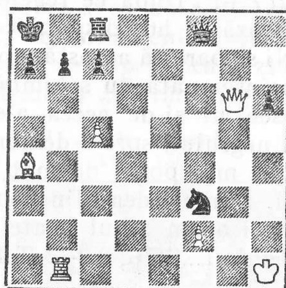


Problema nr. 6 prezintă un exemplu tipic pentru creaţia lui Stamma. Soluţia este forţată, toate mutările albului constituind un atac direct şi brutal la regele negru: 1.Te8+ Rb7 2.Da6+ R:a6 (nu salvează nici 2...Rc6, căci va urma 3.Cb4+ Rd6 4.Dd3+ Rc5 5.Dd5×) 3.C:c7+ Ra5 4.b4+ Ra4 5.Nd1+ Dc2+ 6.N:c2+ Ra3 7.Cb5×.

Creaţia lui Stamma a constituit începutul unei etape noi în compoziţie, însă ea n-a reprezentat unica şi nici principala direcţie în dezvoltarea problemisticii. În acelaşi secol, curînd după Stamma, au apărut trei şahişti italieni: Ercole del Rio, G. Lolli şi D.L. Ponziani, care l-au depăşit în lucrările lor pe Stamma, renunţînd la principiile sale şi elaborînd un stil aparte, cu mult mai atrăgător, apropiind problema de concepţia ei modernă.

În special creaţia lui del Rio a fost de o factură mai ridicată. Astfel poziţia din diagrama nr. 7

7. Ercole del Rio
Anul 1750



Mat în 4 mutări

este neobişnuită pentru timpurile de atunci, chiar şi prin materialul relativ redus întrebuinţat; apoi lipseşte tradiţionala ameninţare de mat asupra regelui alb. Dar şi mai neobişnuită apare soluţia care începe cu o mutare liniştită, punînd dama albă în priză: 1.Da6! (cu am. 2.D:b7×, iar la 1...b:a6 2.Nc6×) Negrul nu dispune decît de o singură apărare eficace: 1...Tb8, la care urmează a doua mutare liniştită şi iarăşi cu sacrificiul figurii — 2.Nc6! reînnoind ameninţarea de mat la b7. Negrului nu-i rămîne altceva de făcut decît să întărească apărarea cîmpului ameninţat prin 2...Dc8, dar acum urmează o combinaţie de mat forţată: 3.D:a7+ R:a7 4.Ta1×. Soluţia mai scurtă, întrebuinţarea mutărilor liniştite, combinaţiile graţioase de mat, pe care le găsim la problemele lui del Rio au constituit un remarcabil pas înainte pe drumul spre formarea principiilor moderne de compoziţie.

Odată cu începutul sec. XIX dezvoltarea compoziţiei se face într-un ritm mai vioi, ceea ce este scos în evidenţă prin apariţia mai multor culegeri de probleme. Majoritatea problemiştilor de atunci urmează însă principiile lui Stamma. Inovaţiile lui del Rio rămîn deocamdată fără urmare. Discipolii lui Stamma creează numeroase probleme cu mat în mai multe mutări, cu poziţii încărcate şi soluţii forţate — „problememonştri", cum le-a caracterizat Alain White, renumitul compozitor american (1880—1951), care a cules cea mai mare colecţie de probleme din lume. Citām printre urmaşii lui Stamma pe G. Silberschmidt şi J. Dollinger, care au activat la începutul sec. XIX, precum şi pe compozitorul german Julius Mendheim, primul care şi-a dat seama de importanţa maturilor economice pure. Multe probleme din cartea sa „Aufgaben für Schaschspieler", apărută în anul 1832, se termină cu maturi regulate, pe care el le-a cultivat în mod conştient. În rest, factura problemelor compuse de problemiştii citaţi mai sus nu se deosebeşte de compoziţiile lui Stamma.

Deceniul al patrulea al secolului trecut marchează o etapă de mare însemnătate în ridicarea culturii şahiste în general, dar una şi mai mare pentru compoziţia şahistă, pentru că la acea epocă a luat naştere presa periodică de specialitate. Astfel, în anul 1836 a fost creată în Franţa prima revistă de şah cu numele „Palaméde", după ea a apărut revista engleză „Chess Players Chronicle" (1841), apoi a fost fondată binecunoscuta revistă germană „Deutsche Schachzeitung" (1846), care apare şi astăzi.

Menţionăm totuşi că prima rubrică de şah din lume a apărut la 9 iulie 1813 în ziarul „Liverpool Mercury" şi a durat pînă la 20 august 1814. Însă această încercare nu putea, desigur, să marcheze începutul unei etape în dezvoltarea problemisticii.

Dacă jucătorii de şah din diferite ţări au posibilitatea să se întîlnească în cadrul turneelor internaţionale, ceea ce stimulează ridicarea măiestriei prin schimbul de experienţă, problemiştii în schimb nu dispun pentru aceasta decît de publicaţii periodice.

Prin mijlocirea publicaţiilor şahiste se produce reformarea bazelor compoziţiei, se schimbă însăşi esenţa problemei de şah. Cu ajutorul schimbului de păreri se statornicesc principii noi de compoziţie, care se deosebesc radical de vechile norme, cu rădăcini împlîntate adînc în evul mediu.

Acesta a fost un proces lung şi complex de luptă şi coexistenţă a ceea ce era învechit, cu ideile noi, progresiste. Despre aceasta însă ne propunem a vorbi într-unul din capitolele următoare, cînd vom prezenta evoluţia compoziţiei şahiste mondiale.

Deocamdată ne rămîne să arătăm începuturile problemisticii în ţara noastră, dezvoltarea ei în decursul anilor şi ascensiunea remarcabilă în perioada postbelică, după instaurarea puterii democrat-populare.

Compoziţia şahistă din România are un trecut încă incomplet elucidat, dar care se confundă cu începuturile modeste ale vieţii şahiste de-abia din a doua jumătate a secolului al XIX-lea, prin exponenţii ei puţin numeroşi şi izolaţi, dintre care majoritatea au trăit şi au activat în afara hotarelor ţării. Dacă vom cita numele binecunoscuţilor maeştri ca: A. Albin (1848–1920), Gh. Marco (1863–1923), H. A. Gudju (1846–1920), J. Sachetti (1868–1956), M. Armand (1853–1937), precum şi ale jucătorilor mai mult sau mai puţin cunoscuţi din trecutul îndepărtat ca prof. D. Neştianu, ing. Tocilescu, M. C. Epureanu, dr. C. Mîndrilă, Matei Millo, vom constata că nici unul dintre ei n-a contribuit, prin activitatea sa în domeniul şahului, la promovarea compoziţiei şahiste. Excepţia o prezintă doar Mauriciu Armand, care a înfiinţat în 1894, la Galaţi, al doilea cerc de şah din România (primul „Club de şah din Bucureşti" fiind înfiinţat la 14 ianuarie 1890), iar în anul 1895 a deschis o rubrică de şah în „Adevărul Ilustrat" (Bucureşti) în care şi-au găsit loc şi lucrările problemiştilor români de pe atunci.

Dar pînă la data aceasta puţinii compozitori români care au încercat să activeze pe acest tărîm, au fost nevoiţi să-şi publice lucrările în presa străină, în special în revista franceză „La Stratégie" şi în cea germană „Deutsche Schachzeitung".

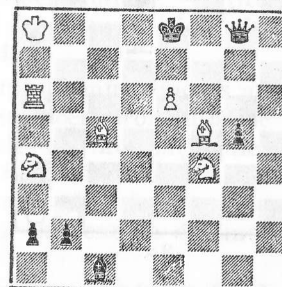
Informaţiile care însoţeau pe atunci publicarea, erau însă mai puţine decît cele de azi, cînd există obligativitatea redării numelui întreg al autorului şi localitatea sa de reşedinţă. De aceea este încă destul de dificil de a determina care au fost primele compoziţii româneşti şi pentru perioada 1850–1870 nu ne putem ghida decît după indicaţii corelate.

Cu toate cercetările minuţioase din ultima vreme, nu s-a reuşit a descoperi cu certitudine o altă problemă mai veche a unui compozitor român decît aceea a lu Mihail Suţu (domnitor al Moldovei între anii 1819–1821, retras apoi în străinătate), despre care se ştie mai de mult că a fost publicată în revista franceză „La Stratégie" din 1868: Rc2, Tb4, f4, Nd7, g1, Cf7, f1, Pa3 — Rd5, Te8, Nc8, Ch4, Pa6, c4 (8+6).

Mat în 3 mutări, cu soluţia 1.Tc4! (cu ameninţarea 2.Ce3× sau Tc5×) R:c4 2.Nc6! şi 3.Cd2× sau Cd6×; 1...N:d7 2.Ce3+ Re6 3.Tc:e4×.

Prima rubrică de şah în limba română cu caractere latine a fost cea din revista „Familia" scoasă de Iosif Vulcan. Între anii 1871–1882, la rubrica „Probleme de siacu" s-au publicat cca 25 de probleme compuse de compozitori români. Cea mai timpurie este cea din diagrama nr. 8 şi avea enunţul: „Albulu pléca şi la a cinci'a trăsură dice matt"!

8. Nicolaie Nicolescu
„Familia", 26 febr. 1871



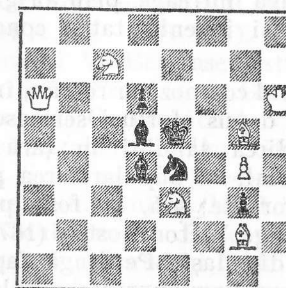
5×

1. Tc6! (am. 2.Tc8×) Rd8 2. Nd6! blD 3. Tc8+! R:c8 4.e7+ D:f5/De6 5.Cb6/N:e6×.

Tot aici s-a organizat şi primul concurs de dezlegări, pentru o problemă a lui N. Tuducanu apărută în februarie 1879. Au luat parte 6 concurenţi şi s-au atribuit „prin sortire" o carte lui Andrei Lazin din Păuleşti. În rubrica din „Familia" au mai fost publicate probleme de: G. Ştefănescu, Iacob Mihăilescu, Ilie Crisianu, I. Bergeanu şi alţii, probleme ce constituiau totodată şi preocuparea unui grup de circa o duzină de dezlegători.

Nu putem să trecem cu vederea că România a participat la concursul internaţional de compoziţie organizat în anul 1880 cu ocazia celui de al V-lea congres american de şah, desfăşurat la New-York, cu problema din diagrama nr. 9, autorul fiind în acel timp general în armata română.

9. Constantin Scheletti
Tulcea—România
Motto: „Fă-mă cu noroc şi m-aruncă-n foc"
American Chess Congress, 1880



2× 1.Dd3! (Zugzw)

Începutul secolului al XX-lea marchează apariţia unei pleiade de problemişti proeminenţi, care au făcut faima problemisticii româneşti în primul pătrar al secolului, au contribuit la popularizarea acestei arte şi la răspîndirea ei, atrăgînd prin exemplul personal tot mai mulţi iubitori

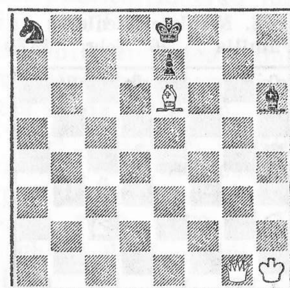
ai șahului către creația artistică. Printre aceștia, trebuie să cităm pe renumiții compozitori: Sigmund Herland (1865–1954), Valeriu Onițiu (1872–1948), Wolfgang Pauly (1876–1934), Francisc Rduch (1886–1942), Leon Loeventon (1888–1963), Iosif Schlarko (1890–1947), Martin Gohn (1895–1957). Această listă se cuvine s-o completăm cu numele lui Constantin Gavrilov (1864–1943), care a contribuit mult la popularizarea compoziției șahiste în țara noastră, însă aceasta de abia în al doilea pătrar al secolului, precum și cu numele renumitului și neobositului Paul Farago (1886–1970), maestru emerit al sportului, creator al studiilor artistice care s-au impus în lumea întreagă prin originalitatea și ingeniozitatea concepțiilor.

Primul compozitor român, însă, care a depus eforturi serioase la răspîndirea șahului în țară și, în special, la popularizarea problemelor de șah, a fost prof. univ. ing. Victor Costin (1872–1939) din Iași. Pe lîngă faptul că a compus numeroase probleme publicîndu-le în revistele străine, el a înființat prima revistă de șah din țară cu numele de „Recreațiunea", care a apărut din octombrie 1912 pînă la finele anului 1913. Din cele 32 de pagini dintr-un număr al revistei, jumătate era ocupată cu material șahist, iar restul cu alte jocuri distractive — rebusuri, anecdote etc. În această revistă și-au publicat problemele W. Pauly, S. Rosenfeld, tînărul L. Loeventon și alții.

Tot în anul 1912 Costin a tipărit la Iași o carte pentru începători, „Călăuza jucătorului începător de șah", avînd și un capitol special dedicat problemelor de șah.

Diagrama de mai jos reprezintă una din cunoscutele creații ale regretatului compozitor-propagandist, înfățișînd o idee în spiritul școlii logice.

10. V. Costin
„Schachminiaturen" de
Blumenthal, 1902



3×

1. Da7! (amenință 2. D:a8 sau b8×)' 1... Rf8 2.Da1! (amenință 3. Dh8×) Ng7 3. D:a8×.

Menționăm totodată că, aproape concomitent, un alt maestru al șahului, Gheorghe Marco, a redactat, între 23 aprilie 1911–13 august 1912, o rubrică de șah în ziarul „Românul" din Arad, publicînd, între altele, și probleme ale binecunoscutului compozitor ardelean Valeriu Onițiu.

Etapa următoare în dezvoltarea problemisticii românești este marcată, în perioada dintre cele două războaie mondiale, prin fondarea de către autorul acestor rînduri, în luna mai 1925, a primei reviste dedicată exclusiv șahului.[1] Această revistă a contribuit mult la unificarea mișcării șahiste din țară și, în special, la organizarea problemiștilor români.

Chiar în anul fondării, „Revista de Șah" organizează pentru prima dată în România un concurs de compoziție pentru problemiști debutanți. Este semnificativ faptul că la acest concurs debutează, printre alte nume mai puțin cunoscute, I. A. Schiffmann și Rafael Kofman — viitori maeștri ai compoziției, de faimă mondială.

După primul concurs au urmat alte întreceri problemistice — naționale și internaționale — care s-au bucurat de o participare numeroasă și selectă a compozitorilor cu renume din mai multe țări.

„Revista de Șah" fiind susținută de către marele iubitor al șahului, maestrul Mihail Sadoveanu, care din anul 1927 a fost și directorul ei, devine din acel an organ oficial al Federației Române de Șah, iar din anul 1930 își schimbă numele în „Revista Română de Șah", apărînd, cu unele întreruperi, pînă în iulie 1949, cînd își încheie apariția după 18 ani de luptă pentru propășirea șahului românesc, rolul de îndrumător al mișcării șahiste fiind preluat de „Revista de Șah" („Revista Română de Șah" începînd din anul 1975).

În tot cursul apariției revistei, în paginile ei se publicau, alături de creațiile marilor compozitori români enumerați mai sus, și lucrările problemiștilor mai tineri, tot mai numeroși, care au îndrăgit șahul artistic, fiind mereu îndemnați de conducerea revistei spre activitate prin organizarea a tot felul de concursuri. Printre aceștia cităm, în afară de I.A. Schiffmann și R. Kofman (stabilit în U.R.S.S.), pe C. Seneca și V. Bergraser (stabiliți ulterior în Franța), I. Grosu, P. Leibovici, O. Costăchel, H. Gininger, Izabella Keller, Gh. Goșman, S. Thau, N. Brody, I. Cămăraș, Gh. Dulcu, M. I. Stan, M. Niculescu, E. Rusenescu, V. Cuciuc, Fr. Szalai și mulți alții.

În timpul celui de al doilea război mondial viața șahistă a stagnat. Dar, odată cu eliberarea țării de sub jugul fascist, viața culturală și-a reluat cursul normal. În noile condiții create de regimul democrat-popular șahul a cunoscut o înfloritoare dezvoltare a talentelor românești.

România a debutat cu un succes remarcabil pe tărîmul pro-

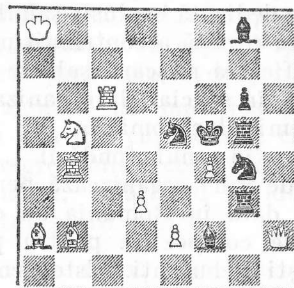
[1] Au mai existat două încercări în această direcție, prima datînd din 25 februarie 1914, cînd a apărut doar un singur număr, și a doua din 1 noiembrie 1915 (două numere) aparținînd maestrului Ion Gudju.

blemisticii, cucerind titlul suprem la campionatul mondial de dezlegări din anul 1948.

Odată cu succesele de prestigiu pe tărîm internațional crește și numărul problemiștilor tineri, care contribuie în tot mai mare măsură la obținerea acestor succese. O nouă „Revistă de Șah“, care începe să apară — reorganizată — din anul 1950, oglindește fidel toate realizările pe tărîmul șahului artistic. În paginile ei apar mereu nume noi de problemiști, care, urmînd exemplul înaintașilor, duc mai departe faima șahului românesc. Din aceștia cităm pe Em. Dobrescu, V. Nestorescu, M. Manolescu, I. Dumitrescu, A. Placa, P. Diaconescu, P. Joița, R. Voia, V. Tacu, U. Friedberg, D. Răducănescu, S. Balcu, E. Ianosi, frații C. și D. Soreanu, S. Lambă, Gh. Leu și alții.

Cu această pleiadă de talente, compoziția românească reușește adesea să obțină rezultate de prestigiu în disputele internaționale pe tărîmul șahului artistic. Este suficient să amintim de meciul susținut în anii 1948—1949 de echipa compozitorilor români cu Polonia. La secția problemelor cu mat în 2 mutări, victoria problemiștilor noștri a fost deplină (cu 22 la 14 puncte), primele trei locuri în clasament fiind adjudecate lucrărilor românești. Dacă la celelalte două secții (3 × și inverse) reprezentativa Poloniei a reușit să obțină un scor favorabil, meciul a fost pierdut de noi doar la un punct diferență.

11. Emilian Dobrescu
Meci România—Polonia, 1949
Locul 1



2 ×

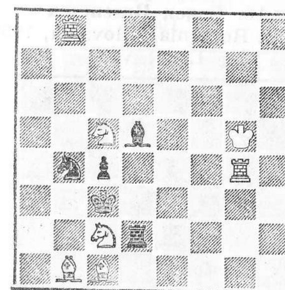
1.Dh4! (amenință 2.D:g5 ×) Cg~ 2.e4 ×, 1...Ce3!/Cf6 2.Cd4/Cd6 ×, 1...Cf3/Cf7 2.Cd6/Ne6 ×. Tema „Somov“ combinată cu corecția neagră de gr. II.

Întrecerea internațională din anii 1950—1951 între cele patru tinere republici Cehoslovacia, Polonia, România și Ungaria, deși a fost cîștigată de reprezentativa Ungariei, totuși avem satisfacția că la secția 2 mutări s-a clasat pe primul loc o problemă românească (vezi diagrama 12).

Joc aparent: 1...C~ 2.Nb2 ×, 1...Cd3! 2.Ca4 ×; soluția: 1.Ca3! (am. 2.Cb5 ×) C~ 2.Ca4 ×, 1...Cc2! 2.Nb2 ×, 1...Nc6 2.T:c4 ×. Apărarea prelungită în două faze sub formă de Meredith.

Trei ani mai tîrziu, echipa română întîlnește o selecționată a FSGT-Franța. Victoria a revenit reprezentativei României,

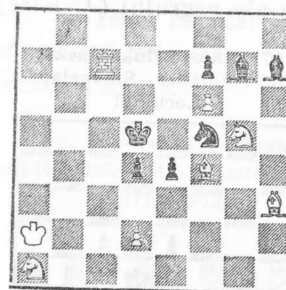
12. Virgil Nestorescu
Meci cvadripartit, 1950—1951
Locul I



2 ×

cu lucrări mai omogene, deși primul loc la cele două secții (2 × și 3 ×) a fost ocupat de adversarii noștri (diagrama 13).

13. Eugen Rusenescu
Meci România—Franța, 1951
Locul III

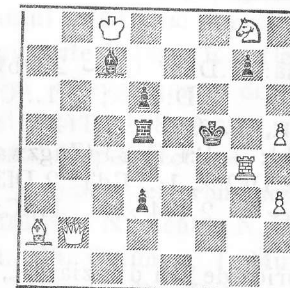


3 ×

1.d3! (amenințarea scurtă — 2.d:e4 ×) C~ 2.Ne8 și Nb7 ×, 1...Ce7! 2.Cb3 (am. 3.Tc5 ×) Cc6 3.Td7 ×, 1...Cd6! 2.Cc2 și 3.Cb4 ×. O problemă elegantă în care tema meciului se îmbină armonios cu tema „antidual“, specialitatea autorului.

În anul 1957 selecționata Bucureștiului a obținut o victorie clară asupra Belgradului (38—26) ocupînd, la secția 2 mutări, cinci locuri din șase! Nu putem trece cu vederea că pe locurile I, V și VI s-au clasat lucrările maestrului Em. Dobrescu, care a adus astfel echipei sale cel mai mare punctaj!

14. I. Iancu
Meci București—Belgrad, 1957
Locul IV

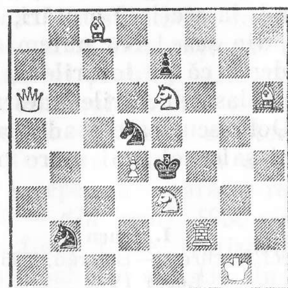


2 ×

Joc aparent: 1...T~ 2.Ce7 ×, 1...Te5! 2.Df2 ×; cursă: 1.Db7? (am. 2.D:d5 ×) T~ 2.De4 ×, 1...Te5! 2.Df3 ×, dar 1...Td4!; sol.: 1.Db3! (am. 2.D:d5 ×) T~ 2.De6 ×, 1...Te5! 2.Df7 ×. Tema „Zagoruiko“ într-o formă economică.

Cel mai mare succes însă problemiștii români îl înregistrează în anul 1959, cînd se dispută întîietatea între România și R.S.S. Ucraineană; în patru secții (2 ×, 3 ×, 4 și mai multe mutări și studii) România cîștigă cu un scor general de 588 puncte contra 470,5!

15. **I. Dumitrescu**
Meci România–R.S.S. Ucraineană, 1959
Locul I



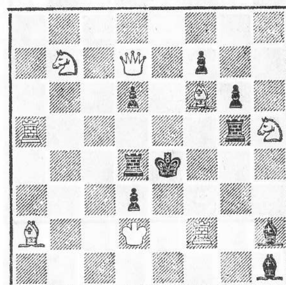
2×

Cursă: 1.Db5? Cb~ 2.Db1 ×, 1...Cd3! 2.D:d5 ×; 1...Cd~ 2.Df5 ×, 1...C:e3! 2.Tf4×, dar 1...Cf4!; sol.:1.De2! (Zugzwang) Cb~ 2.Dc2 ×, 1... Cd3! 2.Df3 ×; 1...Cd~ 2.Tf4 ×, 1...C:e3! 2.Nb7×.

Rubrica de şah din ziarul „Tribuna Sibiului“ (1964), adresîndu-se în special iubitorilor compoziţiei şahiste, a contribuit la întărirea legăturilor de prietenie cu compozitorii ţărilor vecine şi prietene. După organizarea celor trei concursuri tematice de compoziţie, s-a reuşit iniţierea întrecerilor amicale între echipele de problemişti din Slovacia (1969), din R.S.S. Moldovenească şi altele. Cu acest prilej, s-a putut constata apariţia talentelor noi care au reuşit să contribuie la succesele creaţiei artistice şahiste româneşti.

Iată cîteva realizări valoroase ale tinerelor talente din cadrul întrecerilor internaţionale citate mai sus.

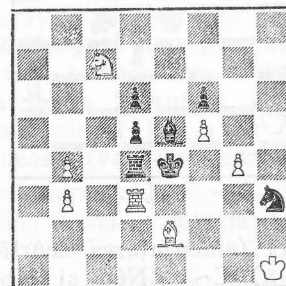
16. **Eugen Rusenescu**
Meciul România–Slovacia, 1959
Locul VI



2× (2 soluţii)

1) 1.Da4 (~ 2.D:d4 ×) T/Ne5 2.C:d6/Nd5 ×; 2) 1.Dh3(~ 2.De3 ×) T/Ng3 2.Tf4/D:h1 ×. Autorul s-a străduit să obţină o schimbare ciclică a motivelor defensive ale negrului (J. Rice).

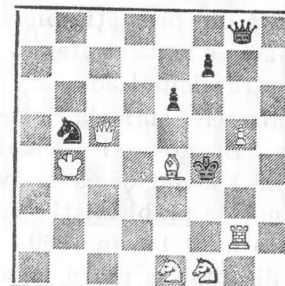
17. **Lajos Bukovinszky**
Meciul România–Slovacia, 1959
Locul II



Ajutor 2× Gemeni: Ne2→f1

A. 1.Cf4 C:d5 (am. 2...Cc3×) 2.R:d5 Nf3×; B. 1.Cf4 C:d5 (am. 2...Cc3×) 2.C:d3 Ng2 ×. Tema impusă: „Bukovinszky“.

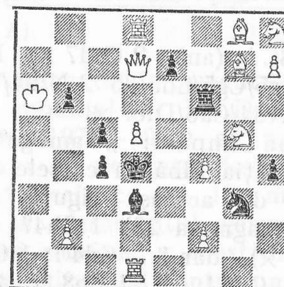
18. **Gheorghe Căliman**
Meciul România–R.S.S. Moldovenească
1971–1972
Locul II



2×

Joc aparent: 1...e5/R:e4 2.De3/Tg4 ×. Cursă: 1.Nf3? (am. 2.Tg4 ×) f5/D:g5 2.De3/D:g5 ×, dar 1...e5!; sol.: 1.Nf5! (am. 2.Tg4 ×) e:f5/D:g5/ e5 2.De3/Tf2/ Df2 × — Tema impusă: „Ruhlis“ combinat cu „schimbarea simplă a matului“ în 2 faze.

19. **Nicolae A. Drăgan**
Meciul România–R.S.S.Moldovenească,
1971–1972
Locul II



3×

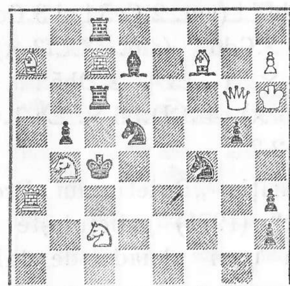
Tema impusă: cel puţin două variante cu mutări „liniştite“.

1.Chf7! (am. 2.Ce5! şi 3.Cc6 ×) b5+ 2.Cd6! (am. 3.Cf3 ×) e6 3.Cb5 ×, 1...c3+ 2.Db5! (am. 3.T:d3 ×) c4 3.D:b6 ×. La 1.Ca4? Cf1! 2.?

Apariţia „Buletinului Problemistic“ (1971) prilejuieşte afirmarea unei pleiade de talente tinere care se impun pe tărîmul şahului artistic nu numai în ţară, ci şi peste hotare. E suficient să cităm cîteva nume de problemişti mai activi pentru a ne da seama de perspectivele frumoase ale compoziţiei româneşti: C. Bidulescu, N. Lenţa, N. A. Drăgan, Gh. Căliman, I. Murăraşu, P. Răican, R. Drăgoescu, P. Racolţa, I. Mircioiu, Cr. Nicolae şi alţii.

O întrecere amicală cu problemiştii Bulgariei s-a soldat cu victoria vecinilor noştri, deşi am avut toate premisele pentru obţinerea unui scor superior: cîteva probleme ale compozitorilor noştri, clasate pe locuri superioare, au fost descalificate în urma unei analize mai aprofundate, descoperindu-se diferite defecte de construcţie. Totuşi, am înregistrat cîteva lucrări de o valoare incontestabilă.

20. Mihail I. Stan și Virgil Nestorescu
Meciul România—Bulgaria, 1974—1975
Locul I

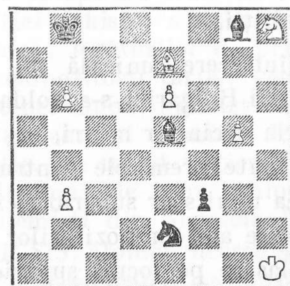


2×

Tema „Zagoruiko" — schimbarea maturilor în trei faze.

Joc aparent: 1...C/Ne6 2.Dd3/De4 ×.; cursă: 1.Dd6? (am. 2.Ce3 ×) C/Ne6 2.D:d5/D:c6 ×, dar 1...Te8 !; sol.: 1.Df6 ! (am. 2.Tc3 ×) C/Ne6 2.Df1/Dd4 ×.

21. Ervin Ianosi
Meciul România—Bulgaria, 1974—1975
Locul I

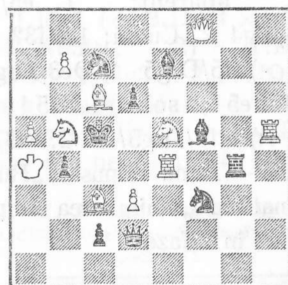


Remiză

1.Nf6 ! Nd6 2.Ne5 ! ! N:e5 3.e7 Cg3+ 4.Rg1 f2+ ! 5.R:f2 Ce4+ 6.Re3 ! Cd6 7.Cg6 Nc3 ! 8.e8D ! C:e8 9.Ce7 N:b3 10.Rd3 Ne1 11.Re2 Ng3 12.Rf3 ! Ne1 13.Re2 Nc3 14.Rd3 cu remiză poziţională. Jocul introductiv este logic, cu sacrificarea nebunului, urmată de un al doilea sacrificiu de damă provenită din promoţia pionului. Se remarcă o luptă strategică subtilă pentru cîmpul a5.

O întrecere amicală între regiunile Brașov și Nikolaiev (U.R.S.S.) a dat și ea la iveală nume noi de problemiști români. Meciul a avut loc în 1969—1970 și s-a disputat la patru mese.

22. Ioan Mayer (Sibiu)
Locul I la masa I



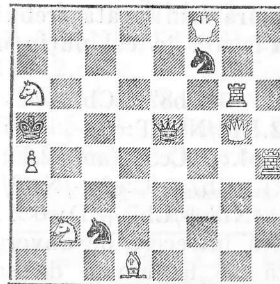
2×

Tema impusă: Forma mascată a dezlegării preventive a figurii negre.

1.b8C ! (am. 2.Ced7 ×) Dg5/Tg5/Ng5/Cg5/Cd5/d5 2.N:b4/Tc4/D:d6/Nd4/Ca6/D:e7 ×.

Tema impusă: „Gamage" cu combinaţia albă în cursele efectuate de aceeași figură albă (vezi diagrama 23) 1.Cb4? (am. 2.Ta6 ×), dar 1... Cd4 !; 1.Cc7?, dar 1...Cd6 !; sol.: 1.Cb8 ! Cd4/cd6 2.Dd2/Dd8 ×.

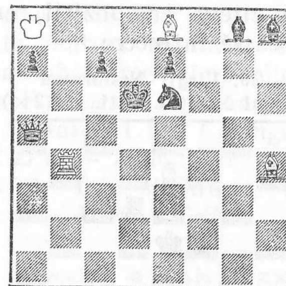
23. Nicolae Ionescu (Mediaș)
Locul I la masa a II-a



2×

Tema impusă: „Pickabish" într-un mat ajutor în 2 mutări, cu două soluţii. I. 1.Cc5 Nf6 2.e6 Td4 ×; II. 1.Cg7 Tb5 2.Ne6 Ng3 × (diagrama 24).

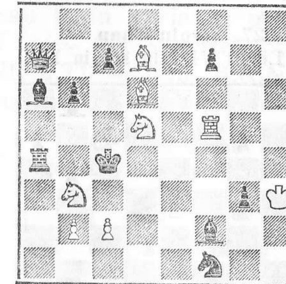
24. Costin Teodoru (Brașov)
Locul I la masa a IV-a



Aj. 2× (2.1.1.1.)

Evenimentul important — turneul mondial al F.I.D.E., pe echipe (1972—1975) cu participarea a 27 de state, deși nu s-a soldat decît cu un loc modest (21) în clasamentul general al echipei române, a constituit un succes individual pentru unii din compozitorii noștri.

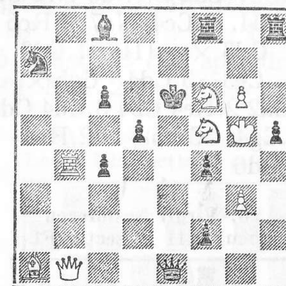
25. Ionel Razu
Locul XIV la secţia B2



3×

1.Nc6 ! (am. 2.Tf4+) Nc8/b5/Nd4 2.Ce3/Cb6/Ca5+. Tema impusă: sacrificarea unei figuri albe în cel puţin două variante, trebuie să fie combinată cu o altă temă strategică.

26. Ion Murărașu
Locul XVIII la secţia C2

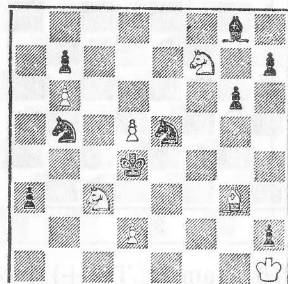


6×

1.Cd4+? Rd6/Re7 ! 2.? 1.Tb7 ! (2.Te7 ×) Te8 2.Te7+ T:e7 3.Db8 ! Cb5 4.Dd6+ C:d6 5.Cd4+ Re5 6.g:f4 ×. Tema impusă: cel puţin două autoblocări forţate lîngă regele negru, în două sau mai multe mutări cu curse tematice (în cursă planul principal

eşuează obligatoriu prin fuga R negru).

27. **Sergiu Than**
Locul VIII la secţia E1

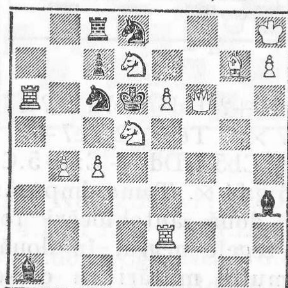


Ajutor 3×

Tema impusă: aceeaşi figură neagră blochează în fiecare soluţie un alt cîmp în poziţia de mat. Sînt admise numai soluţiile tematice, în număr nelimitat.

I. 1.Cd7 Ca2 2.R:d5 Nf2 3.Rc6 Cb4 ×; II. 1.Cc4 Nc7 2.Rc5 Ce5 3.Cd4 Cd3 ×; III. 1.Cd3 Cd1 2.Re4 Ce3 3.Cd4 Cg5 ×; IV. 1.Cf3 Ca2 2.Re4 Cb4 3.Cd4 Cd6 ×; V. 1.Cg4 C:b5+ 2.Re4 Ne5 3.Rf5 Cd6 ×.

28. **Virgil Nestorescu**
Locul XII la secţia F1



Invers 2×

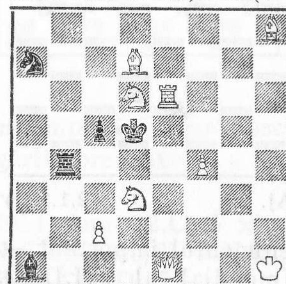
Tema impusă: într-un mat invers cu o semilegătură albă, fiecare figură semilegată trebuie să rămînă legată în cel puţin o variantă.

Cursă: 1.Cb8? Cb7+/C:e6+/N:f6 2.Df8/Nf8/T:c6+, dar 1... Ne5 !; sol.: 1.Cc5 ! (am. 2.D:d8+ T:d8 ×) Cb7+/C:e6+/N:f6/N:e6 2.Df8+/Nf8+/Cb7+/D:e6 ×.

O altă întrecere de anvergură, iniţiată de Federaţia de şah a U.R.S.S. — meciul dintre echipele de compozitori ai ţărilor socialiste — s-a ţinut în anii 1975—1976. Au participat Bulgaria, Cehoslovacia, Mongolia, Polonia, R. D. Germană, ROMÂNIA, Ungaria şi U.R.S.S., echipa noastră ocupînd de data aceasta un loc de frunte (al II-lea).

Iată cîteva compoziţii reuşite din această întrecere.

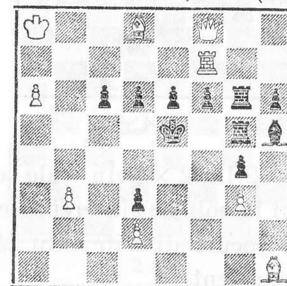
29. **Virgil Nestorescu**
Locul XVI la secţia A (2×)



2×

Tema impusă: schimbarea maturilor într-o formă oarecare, însoţită de realizarea temei „Novotny" pe unul din cîmpurile din zona R negru, într-una din fazele soluţiei. Joc aparent: 1...N/Td4 2.De4/De5 ×; cursele: 1.Nd4? (~ 2.De5/De4 ×) N:/T:d4 2.De4/De5 ×, dar 1...Tb1 ! 2.?; 1.Dg1? (~ D:c5 ×)Nd4/Td4 2.Dg2/Dg5 ×, 1...Tb1 2.c4 ×, dar 1...Tc4 ! 2.?; sol.: 1.Dd1 ! (~ 2.C:b4 ×) N/Td4 2.Df3/Dh5 × — Temele „Zagoruiko" şi „Novotny" (în prima cursă).

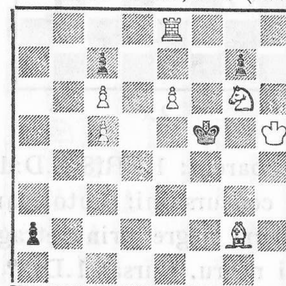
30. **Eugen Rusenescu**
Locul IX la secţia B (3×)



3×

Tema impusă: trei sau mai multe maturi regulate, însoţite de autoblocarea cîmpurilor din zona R negru, la prima sau la a 2-a mutare. 1.De7 ! (Zugzwang) c5 2.D:d6+ R:d6 3.Nc7 ×, 1...f5 2.Df6+ T:f6 3.N:f6 ×, 1...Tf5 2.D:e6+ R:e6 3.Te7 ×.

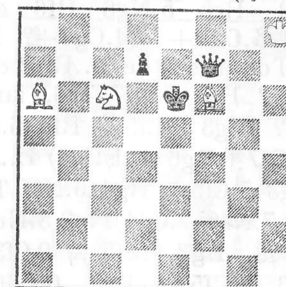
31. **Ion Murăraşu**
Locul X la secţia C (n×)



4×

Tema impusă: transformarea reciprocă (la alb şi la negru) în T, N sau C în varianta principală 1.e7 ! (~ 2.Tf8+ Re6 3.e8D ×) a1N! 2.Tf8+ Nf6 3.e8N ! Re6 4.Ned7 ×.

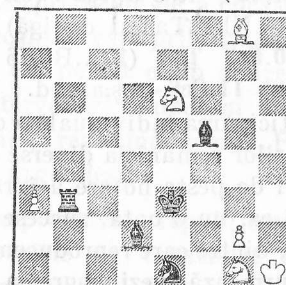
32. **Iosif Grosu**
Locul XX la secţia E (aj.2×)



Ajutor 2×

Tema impusă: la o problemă cu o singură soluţie, se formează un gemen prin întoarcerea tablei cu 90° sau 180°. A. 1.d6 Ne7 2.d5 Nc8 ×; B (90° spre dreapta). 1.Df2 Ne4 2.De3 Nd6 ×.

33. **Emilian Dobrescu**
Locul I la secţia D (studii)



Remiză

Tema impusă: remiza poziţională pe baza mecanismului miş-

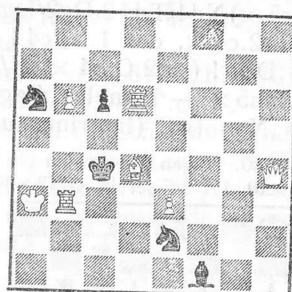
cării eterne a turnului negru — urmărit sau urmărind. **1.Cd4 !** (1.Cg7? Tb5) **Tb8 2.C:f5+ Rf4** (2...Re4 3.Cd6+ Re5 4.Cc4+ =) **3.Ce7 !** (3...Ch6? Rg5 4.Cf7+ Rf6 5.Cd6 Nf4 6.Ce4+ Re5 7.Nh7 Th8 şi cîştigă.; dacă 3.Ne6? Re5 4.Nd7 Td8, iar la 3.Nh7? Th8 4.Ch3+ Re5 5.Ng6 Rf6 etc.) **3...Te8 4.Ch3+ !** (4.Cg6+? Rg5 5.Nf7 Td8 urmat de 6...Rf6; dacă 4.Cd5+? Re5 5.Nf7 Tf8, iar la 4.g3+? R:g3 5.Cf5+ Rf4 6.Ch6 Rg5 7.Cf7+Rg6 şi cîştigă) **4...Re5** (4...Rg3 5.Cf5+ Rg4 6.Nf7 Te2/ 6...Tf8 7.Ne6/ 7.Cd4 T:g2 8.Ne6+ Rh5/4 /8...Rg3 9.Cf5+/ 9.Cf3=; 4...Re3 5.Cf5+ Re4 6.Cd6+; 4...Rg4 5.Ne6+ Rg3/h4 6.Cf5+ şi 7.Cg7+; 4...Re4 5.Nd5+ Rd4/ e5 6.Cg8 ! =) **5.Ce6+** (5.Cg6+? Rf6 6.Nh7 Rg7 şi cîştigă) **5... Rd6 6.Nb3 !** (6.Nf7? Tf8) **6...Te3** (6...R:c6 7.Na4+) **7.Cd4** (7.Na4 T:a3 8.Nb5 Rc5 şi cîştigă) **7...Td3** (7...Rc/e5 8.Ce/c6+ Rd6 9.Cd4 etc.) **8.Cf5+ Re5 9.Ng8 !** (9.Na2? T:a3 10.Nb1 Ta1 şi cîştigă) **9... Td8 10.Ce7 Te8** (10...Rd/f6 11. Cf/d5+) **11.Ce6+** ş.a.m.d.

Participarea individuală a compozitorilor români la diverse concursuri de peste hotare a înregistrat şi ea, nu o dată, succese frumoase, dintre care reproducem cele ce urmează (vezi diagrama 34).

Curse: 1.De1? c5 !; 1.De4? Cc3 !

Soluţia: 1.Dh5 ! (~ 2.Df7 ×) Ca~ 2.Dc5 ×, 1...Ce~ 2.Tc3 ×,

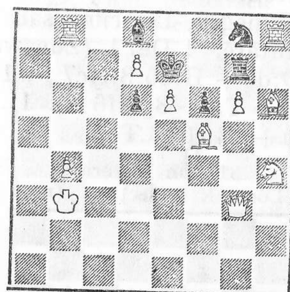
34. Silviu Baleu
Memorial M. Cigorin, 1958
Premiul IV



2×

1...N~ 2.D:e2 ×. În cele două curse şi în soluţie sînt reprezentate trei jocuri diferite. Un Meredith excelent.

35. D. Răducănescu
Concursul „Baby" din Cehoslovacia, 1959
Premiul IV

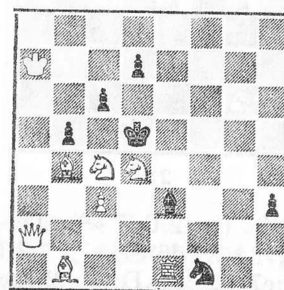


2×

Joc aparent: 1...Rf8 2.D:d6 ×. Tema concursului: autolegare a trei figuri negre prin retragerea regelui negru. Cursă: 1.Dc3? Rf8 2.D:f6 ×, dar 1...Tf7 !

Soluţia: 1.De3 ! (Zugzwang) Rf8 2.e7×, 1...Tf7 2.e:f7 ×, 1...N/C~2.Te8 ×. O realizare remarcabilă.

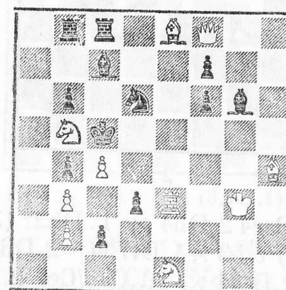
36. Eugenia Popescu
„Na smenu" (U.R.S.S.), 1968
Premiul III



2×

1.Df2 ! (~ 2.Df7 ×) N:d4+ 2.D:d4 ×, 1...R:c4/N:f2 Da2/ Cb6 ×. În poziţia iniţială, la 1...N:d4+ 2.Cb6 ×. O lucrare admirabilă în stil clasic, într-o formă uşoară, graţioasă.

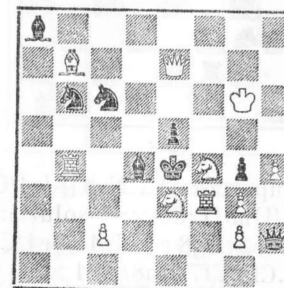
37. Ionel Razu
Concurs omagial H. Johner, 1969
Premiul IV



3×

1.Te7 ! ! (~ 2.T:c7+) Ce4/Cf5 ++ 2.Rg2/Rh3 ! Nd6/Cd6 3. C:d3/Nf2 ×, 1...C:b5+ 2.Te5+ Rd4 3.Cf3 ×.

38. Stelian Lambă
„Problemas", 1974–1976
Premiul I

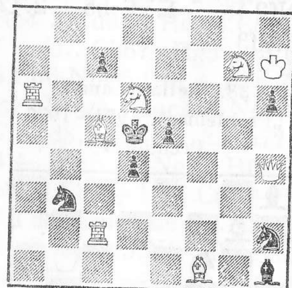


2×

Gemen: Cb6 la f6. A.1.Cf5? Cc4!; 1.Cd3? Dg2!; soluţia: 1.C:g4! B. 1.C:g4? C:g4 !; 1.Cd3? D:g2 !; soluţia: 1.Cf5 ! „Gemenul nu m-a entuziasmat, întrucît n-a contribuit cu nimic la graţia şi eleganţa acestei probleme de o construcţie impecabilă, care prin transferarea unui cal pe alt cîmp aduce doar o intervertire cursei şi soluţiei iniţiale, realizînd tema „Fleck" (A.F.Arguelles).

Campionatele republicane de compoziţie au constituit întotdeauna un prilej de verificare a progreselor realizate de compozitorii români, cu care ocazie se afirmă mereu talente noi.

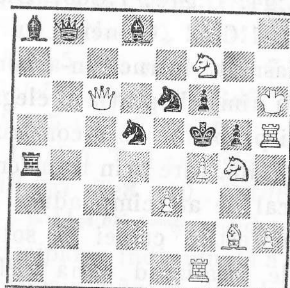
39. Al. Placa
Campionatul României, 1952
Premiile I–II



2×

Joc aparent: 1...Ne4+/e4/C:d6 2.D:e4/Dh5/T:d6 ×; soluția: 1. Dd8! (~ 2.Dg8 ×) Ne4+/e4/C:d6/C:c5 2.Cf5/Cf7/Da8/Nc4 ×. O construcție clară, cu trei maturi schimbate și un joc plăcut.

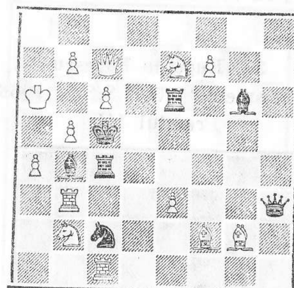
39. bis Nicolae Drăgan
Campionatul României 1969–1970
Locul I



2×

1. Nh3 ! (~ 2.Cf2 ×) D/T/Cd/Ce:f4 2.Cd6/Dc2/Cgd6/C:f6 ×. O problemă deosebită, cu realizarea temei „Schiffmann“ în **patru** variante, care încîntă prin construcția sa impecabilă ! (I. Grosu și V. Nestorescu, arbitri).

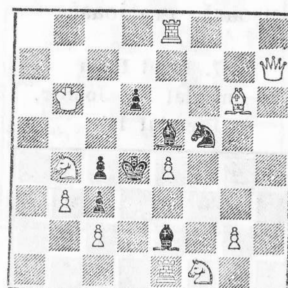
40. Nicolae D. Lența
Campionatul României, 1969–1970
Locul II



2×

1.f8C ! (~ 2.Cd7 ×) Te~ 2. De5 ×, 1...Td6/e4/:e7 ! 2.Db6/Cd3/D:e7 ×, 1...D:e3 2.C:e6 ×, 1...Td4 2.e:d4 ×. Nu 1.b8C? cu aceeași amenințare, din cauza 1... D:e3 ! Un conținut bogat, combinînd corecția neagră cu Bi-valve.

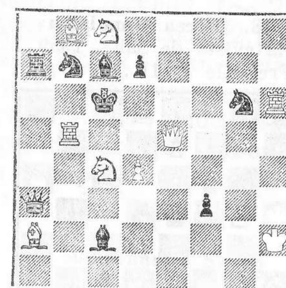
41. Gheorghe Căliman
Campionatul României, 1971–1972
Locul II



2×

1...R:e4 2.Dh4 ×; 1. Dh2? (Zugzwang) c:b3 !; 1.Df7 ! (~2.Dd5 ×) R:e4 2.D:c4 ×, 1...Ce3/Ce7 2.Cc6/Df2 ×.

42. Paul Răican
Campionatul României, 1973–1974
Locul I

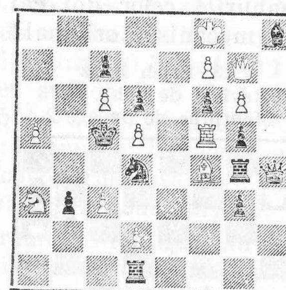


2×

1.Tb4 ! (~ 2.Ce7 ×) d6/d5 2. Db5/D:c7 ×, 1...Nd6/Nd8/N:e5+? 2.Tb6/Db5/C:e5 ×, 1...D:b4 2.C:a7 ×.

Și în șahul heterodox—predilecție a debutanților noștri—sînt înregistrate succese frumoase.

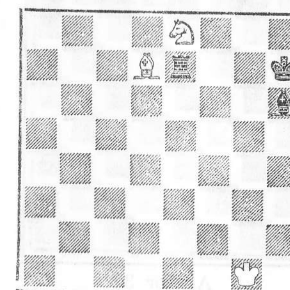
43. Dezideriu Szilagyi
Campionatul României, 1969–1970
Locul I



Aj.2× (3.1.1.1)

I. 1.Cf3 d3 2.Cd2 d4 ×; II. 1.Ce2 Ne5 2.Cf4 Nd4 ×; III. 1.C:f5 D:f6 2.Cg7 Dd4 ×.

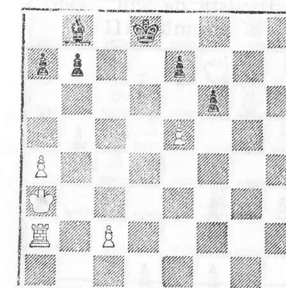
44. Nicky Gheran
Campionatul României, 1969–1970
Locul VI



Aj.3× (2 soluții)

I. 1.Ng5 Cd6 2.Rh6 Ne8 3.Th7 Cf5 ×; II. 1.Ng7 Cd6 2.Te8 Cf7 3.Tg8 Nf5 ×.

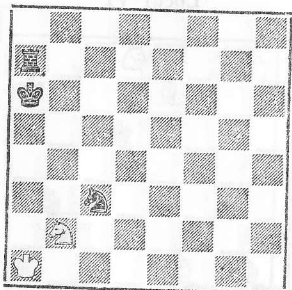
45. Anton Sperdea
Campionatul României, 1971–1972
Locul I



Invers maximal 8×

1.e:f6 Nh2 2.c4 Nb8 3.Te2 Nh2 4.Te6 Nb8 5.f:e7+ Rc7 6.Tc6+ b:c6 7.Rb4 a5+ 8.Rc5 Na7 ×.

46. Petrache Popa
Campionatul României, 1973–1974
Locul VI

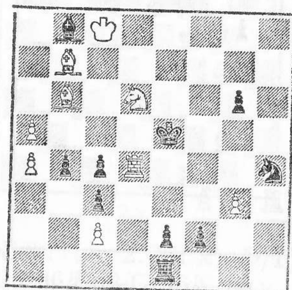


Ajutor 3×

Gemen: Cc3 la b4
A. 1.Cb5 Ra2 2.Ra5 Rb3 3.Ta6 Cc4 ×; B. 1.Ra5 Cd1 2.Ra4 Rb2 3.Ta5 Cc3 ×.

De asemenea, și concursurile anuale internaționale ale „Revistei de Șah" dau prilej compozitorilor români să se confrunte cu problemiști din diferite țări, obținînd adeseori rezultate frumoase.

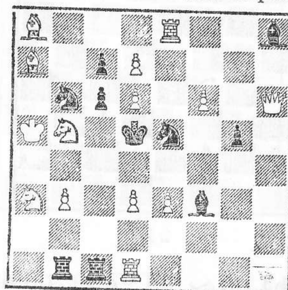
47. Ștefan Deneș
„Revista de Șah", 1957
Premiul III



3×

1.Nd8! (~ 2.Te4+ R:d6 3.Ne7×) R:d4 2.Nf6+ Re3 (2...Rc5 3.Ce4 ×) 3.C:c4 ×, 1...N:d6 2.Te4+ Rf5 3.g4 ×, 1...Cf5 2.Cf7+ R:d4 (2...Re6 3.Nd5 ×) 3.Nb6 ×. O problemă bună cu șase maturi regulate.

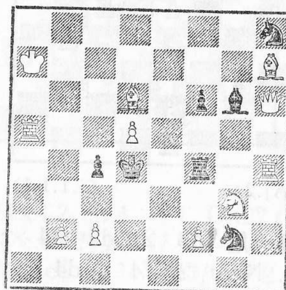
48. Mircea Manolescu
„Revista de Șah", 1959
Premiile I–II „ex aequo"



3×*

Joc aparent: 1...Cbc4+ 2.d:c4++ Re4 3.Dg6 ×, 1...Cec4+ 2.b:c4+ Rc5 (2...T:c4 3.D:g5 ×) 3.d4 ×. Cursă: 1.d8D? (~ 2.Cc7+), dar 1...Tc5! 2.? soluția: 1.Df8! (~ 2.C:c7+) Cbc4+ 2.b:c4+! T:c4 3.C:c7 ×, 1...Cec4+ 2.d:c4++! Rc5 3.d:c7 ×. Tema maturilor reflexe ca răspuns la contrașahurile celor doi cai negri. Un mecanism original!

49. Erich Racz
„Revista de Șah", 1973
Mențiune de onoare 2

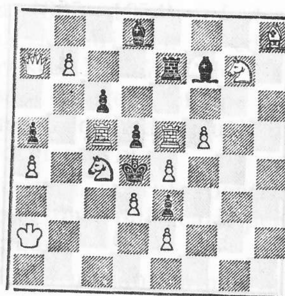


2×

Cursă: 1.Dh5? (~ 2.Nc5 ×) f5/c3/N:h5 2.Dd1/Ta4/c3 ×, dar 1...Nf5! 2.?

Soluția: 1.Th5! (~ 2.Nc5 ×) Tf5/Nf5/f5/c3/N:h5 2.Dd2/D:f6/Dg7/Ta4/c3 ×. Bune efecte de schimb între „încercarea" 1.Dh5? și cheia 1.Th5! unde soluția este surprinzătoare (M. Camorani). Un bun exemplu al mecanismului „Axa turnurilor".

50. Francisc Szalay
„Revista de Șah", 1975
Premiul II

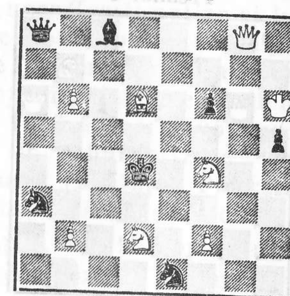


3×

1.Cb6! (~ 2.Ce6+ T/N:e6 3.Te:d5 ×) R:c5 2.Cc8+ Rb4 (2...Nb6 3.D:b6 ×) 3.Dd4 ×, 1...R:e5 2.Ce6+ Rd6 3.e5 ×, 1...T:e5 2.C:d5 (~ 3.Tc4 ×) T:d5 3.Ce6 ×. O problemă în stil clasic, cu o cheie foarte frumoasă care oferă regelui negru două turnuri.

Frumoase realizări au fost prilejuite și de concursurile organizate de A.S. „Constructorul", de revistele „Magazin" și „Buletin Problemistic", precum și de rubrica de șah a ziarului „Tribuna Sibiului".

51. I. Dumitrescu
A.S. „Constructorul", 1955
Premiul I

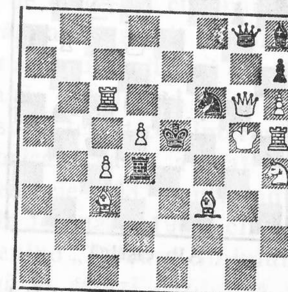


2×*

Joc aparent: 1...Dd5/e4 2.D:d5/Cb3 ×, 1...Cc4/Cd3 2.D:c4/Ce2 ×.

Soluția: 1.Dg6! (~ 2.D:f6 ×) Dd5/De4 2.Ce2/D:e4 ×, 1...Cc4/Cd3 2.Cb3/D:d3 ×. Maturi reflexe în cele două faze, într-o formă plăcută.

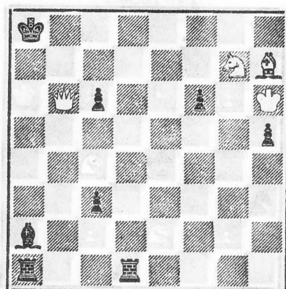
52. Petre Dragotă
„Buletin Problemistic", 1974
Premiul II



3×

1.c5! (Zugzwang) C:d5 2.Te6+ D:e6 3.De4 ×, 1...Ce4+ 2.Rg4+ Cg5+ 3.De4 × — o variantă admirabilă cu șahuri încrucișate: 1...D:g6+ 2.C:g6+ h:g6 3.Te6 ×.

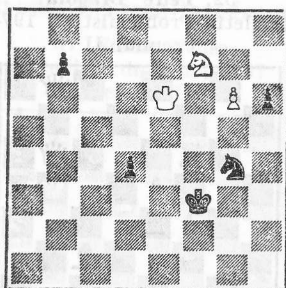
53. **Ion Murărașu**
„Buletin Problemistic", 1974
Premiul I



4×

Încercarea 1.Ce8? (∼2.Cc7 ×) eșuează după 1...Td7! Soluția: 1.Ne4! (∼2.N:c6 ×) Nd5 2.Ce6! Ta7 3.Dd8+ Rb7 4.Cc5×. Cea mai bună problemă a concursului, realizînd tema „Dresda".

54. **Radu Voia**
„Buletin Problemistic", 1975
Premiul I

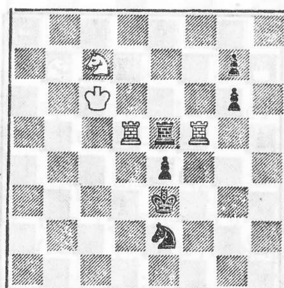


Alb cîștigă

1.g7 d3 2.g8D d2 3.C:h6 cu două continuări: 3...C:h6 4.Dg1 Re2 5.Dg2+ Rd3 6.Df3+ Rc2 7.De4+ Rc3 8.Dd5! Rc2 9.Dc4+ Rb2 10.Dd3 Rc1 11.Dc3+ Rd1 12.Dc4! Re1 13.De4+ Rd1 14.Rf6 și cîștigă; 3...Ce3! 4.Df7+ Re2 5.Dh5+ Re1 6.De5 Re2 7.Db5+ Re1 8. Db4 Re2 9.Db2 Re1 10.Dc3 Re2 11.Cg4! C:g4 12.Dc4+ Re1 13. De4+ și cîștigă.

Și, în sfîrșit, un succes recent al tînărului și talentatului debutant român la un concurs internațional din Franța, cu o problemă simbolică: locul I la secția feerică a concursului „LARDY" — litera „Y".

55. **Paul Răican**



Ajutor 7× serial
Gemen: N negru la g7

A. 1.Cf4 2.Rf3 3—4.e4—e2 5. Te3 6.Re4 7.Tf3 Tfe5 ×; B. 1. T:f5 2—5. Re3-e7 6.Tf8 7.Nf6 Td7×. Gemeni cu soluții bine diferențiate.

Pentru încheierea acestui capitol, credem că nu este lipsită de interes informația despre lucrările pur problemistice ce au apărut în țara noastră.

Prima lucrare de acest gen este o broșură de format mic, tipărită la Iași în anul 1927, sub titlul „101 probleme de șah cu mat în 2 mutări, premiate cu premiul I între anii 1923—1926, culese de Aurel Lernovici, cu o prefață de W. Pauly". După cum reiese din titlu, aceasta a fost o culegere de probleme, fără nici o tendință de sistematizare a ideilor, cu soluții lipsite de vreun comentariu și de noțiuni utile despre compoziție.

A doua broșură, sub titlul „Problèmes choisis" (Probleme alese), conținînd 360 de probleme și studii ale maestrului Sigmund Herland (1865—1954), a fost alcătuită de M. Milescu și editată de „Revista Română de Șah". Și această culegere conține doar diagrame, însoțite de soluții, fără nici un comentariu.

Au mai apărut, pentru scurt timp, cîteva publicații periodice, și anume:

— Ziarul săptămînal în 4 pagini „Șah-mat" (București), de la 10 martie pînă la 7 aprilie 1935, în total cinci numere. Redactor și editor Sergiu Thau.

— Revista „Strategia" (Botoșani), de la 1 octombrie 1935 pînă la mijlocul anului 1936. Director și editor M. W. Moreanu.

— Revista „CRI" („Curierul Recreațiunilor Intelectuale", București), de la 25 mai 1937 pînă la 25 februarie 1938.

— Revista „Șah" (București), de la 1 iunie pînă în august 1949, în Editura de Stat. Redactor: P. Seimeanu.

Începînd cu deceniul al 6-lea, iubitorii șahului artistic au avut satisfacția să înregistreze apariția unor (foarte puține și la intervale de timp destul de apreciabile!) lucrări dedicate exclusiv compoziției șahiste. Astfel, în anul 1956 a apărut volumul „Idei noi în șahul artistic" de Paul Farago (Editura Tineretului — Cultură Fizică și Sport).

Apoi, în 1967 apare manualul de compoziție „Șahul artistic", alcătuit de A. F. Ianovcic, în Editura C.N.E.F.S.

Și, în sfîrșit, „Compoziția șahistă în România" de Emilian Dobrescu și Virgil Nestorescu, în editura Stadion, 1974.

Avînd în vedere interesul mereu crescînd pentru compoziția șahistă, din inițiativa lui A. F. Ianovcic, ziarul „Flacăra Sibiului" deschide o rubrică de șah destul de modestă, cu apariție bilunară, care a reușit totuși să atragă mai mulți cititori din țara întreagă, organizînd chiar trei concursuri tematice internaționale. Rubrica aceasta a luat ființă în decembrie 1963, menținîndu-se pînă în februarie 1968, cînd ziarul, devenind „Tribuna Sibiului", continuă și astăzi găzduirea acestei rubrici, dedicate exclusiv șahului artistic.

O altă apariție periodică dedicată exclusiv șahului artistic, inițiată de A. F. Ianovcic și susți-

nută de prof. O. Costăchel, președintele de atunci al Federației Române de Șah, este „Buletin Problemistic" al Comisiei Centrale de studii și probleme. Apare trimestrial, avînd printre colaboratori pe maestrul Virgil Nestorescu, președintele Comisiei Centrale de compoziție, ing. Valeriu Petrovici, ing. Constantin Petrescu, problemiștii Anton Moldovan și Valentin Ionescu.

Noțiunile de bază ale compoziției șahiste

ESTE OARE UTIL CA MASELE LARGI ALE IUBITORILOR DE ȘAH SĂ SE PREOCUPE DE COMPOZIȚIA ȘAHISTĂ? RĂSPUNSUL LA ACEASTĂ ÎNTREBARE NU POATE FI DECÎT UNUL SINGUR: INCONTESTABIL, DA! O PREOCUPARE SERIOASĂ PENTRU COMPOZIȚIE POATE SĂ RIDICE SIMȚITOR CULTURA GENERALĂ A ȘAHISTULUI ȘI SĂ-L ÎNVEȚE SĂ APRECIEZE, ÎN PRIMUL RÎND, CONȚINUTUL SPIRITUAL AL ȘAHULUI.
COMPOZIȚIA ȘAHISTĂ ESTE O ARTĂ PROFUND EMOTIVĂ. EA ESTE PLINĂ DE IMAGINI VII, DESCHIZÎND ÎN FAȚA CELUI CE O CERCETEAZĂ TOATĂ PROFUNZIMEA CREAȚIEI COMBINATIVE, TOATĂ MULTILATERALITATEA EI FĂRĂ MARGINI.

P. A. Romanovski (1892–1964)

Ce numim o problemă de șah în accepția de astăzi a cuvîntului?

O poziție a pieselor de șah pe tablă, alcătuită în mod artificial, în care albul începe și face mat regele negru în numărul de mutări cerut, se numește p r o b l e m ă.

De obicei, albul dispune de forțe suficiente pentru ca oricine să recunoască faptul evident că victoria este de partea sa, dar i se cere ca acest cîștig, sub formă de mat, să fie realizat într-un număr limitat de mutări, stabilit prin enunț. În caz contrar se spune că albul n-a reușit să rezolve satisfăcător problema ce i se pune în față.

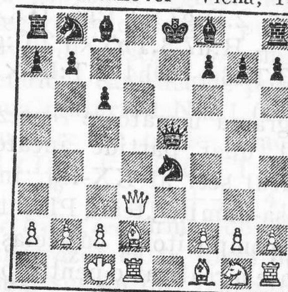
Mai există și altfel de poziții, în care forțele sînt sensibil egale (adesea chiar mai reduse pentru alb), în care cîștigul (sau cel puțin remiza) nu este de loc evident; albului i se cere să realizeze enunțul (cîștig sau remiză) la cea mai bună apărare a negrului, fără însă ca numărul de mutări să fie limitat. Astfel de poziții sînt numite finaluri artistice sau s t u d i i.

Cei ce compun probleme și studii sînt c o m p o z i t o r i, cei ce se ocupă cu rezolvarea lor sînt d e z l e g ă t o r i, iar toți la un loc constituie marea familie a iubitorilor frumosului în șah și se numesc p r o b l e m i ș t i.

Nu rareori se pot întîlni poziții rezultate din disputarea partidelor la tablă, în care, la un moment dat, albul sau negrul poate să realizeze, printr-o combinație frumoasă, cîștigul partidei prin mat, ca în probleme, sau prin obținerea unei superiorități decisive, ca la studii.

Iată cîteva exemple elocvente luate din practica maeștrilor.

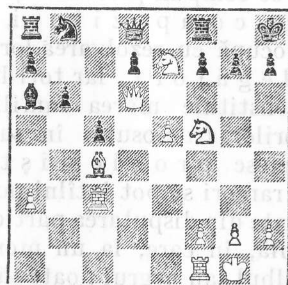
Reti—Tartakover Viena, 1910



Albul joacă și face mat în 3 mutări

Matul se obţine printr-o combinaţie frumoasă, deşi forţată, care începe cu un sacrificiu surprinzător al damei, spre a putea pune în acţiune o armă teribilă — bateria N-T, prin declararea unui şah dublu: 1.Dd8+!! R:d8 2.Ng5++ Rc7 (2...Re8 3.Td8×) 3.Nd8×.

Alehin—Supiko
Dintr-un simultan de partide oarbe, 1942

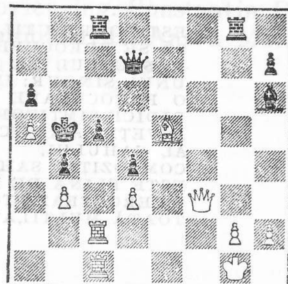


Albul joacă şi face mat cel mai tîrziu la mutarea a patra

Aici soluţia începe cu o mutare „liniştită" admirabilă, de o putere nimicitoare, cu toate că dama albă se aşază în bătaia a doi pioni negri: 1.Dg6!! (cu ameninţarea „scurtă" 2.D:g7×) f:g6 (1...Tg8 2.D:h7+ R:h7 3.Th3×) 2.C:g6+ h:g6 3.Th3+ Dh4 4.T:h4×.

Diagrama următoare reprezintă finalul unei partide jucate la începutul sec. al XX-lea, înfăţişînd aşa-numita „tema Plachutta" (după compozitorul cu acelaşi nume, care a realizat-o pentru prima oară în anul 1858). Continuarea

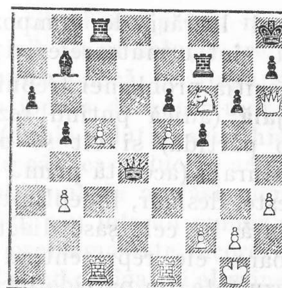
Tarrasch—Consultanţi



Albul joacă şi face mat cel mai tîrziu la mutarea a patra

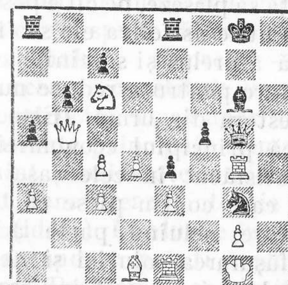
partidei a fost pe cît de frumoasă, pe atît de neaşteptată: 1. Nc7!! (cu ameninţarea dublă: 2.T:c5× şi Db7×, exploatînd interceptarea liniilor de acţiune ale figurilor negre) D:c7 (dacă 1...T:c7 2.Db7+!, forţînd îndepărtarea turnului de la apărarea cîmpului c5 — 2...T:b7 3.T:c5×) 2.T:c5+! D:c5 3.Db7+ Db6 (3...R:a5 4.Ta1×) 4.D:b6×. Ideea realizată în această partidă este bine apreciată de problemişti, avînd o strategie destul de complexă şi bogată în conţinut.

Finalul următor s-a întîmplat într-o partidă a lui Victor Ciocâltea, jucată în cadrul campionatului naţional pe echipe din 1975. Părăsirea orizontalei a 8-a de către D neagră a permis albului să realizeze o combinaţie tactică în vederea slăbirii fatale a orizontalei a 8-a, printr-o mutare „liniştită" atît de obişnuită în compoziţia şahistă.



Ciocâltea a continuat: 1.c6! şi la N:c6 (evident că la 1...Na8 ar fi urmat 2.c7! cu cîştig) 2.T:c6! T:c6 3.C:h7!!, negrul a cedat, întrucît ameninţă 4.Cf6+, iar la 3...Rg8 4.D:g6+ Tg7 5.Cf6+ urmat de mat.

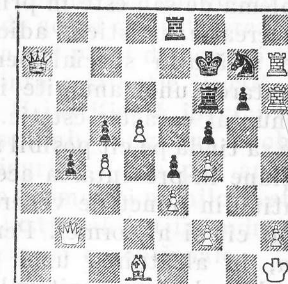
Rubţova—Belova
Campionatul feminin al U.R.S.S., 1945



Negrul joacă şi cîştigă

Ultima mutare a albului a fost Tf4-g4, atacînd concomitent dama şi calul. Este evident că turnul nu poate fi luat cu pionul negru, căci se pierde dama. S-ar părea că pierderea calului este de neînlăturat. Dar Belova găseşte o mutare surprinzătoare, cu adevărat „de problemă", în urma căreia obţine o superioritate suficientă pentru cîştigarea partidei: 1...Ce2+!! Calul se sacrifică pe cîmpul de intersecţie a turnului şi nebunului albi (această combinaţie a fost descoperită în anul 1854 de compozitorul ceh Novotny şi era cunoscută de Belova) şi duce la pierderi materiale pentru alb: 2.N:e2 (la 2.T:e2 ar fi urmat D:g4 cu cîştig de calitate într-o poziţie superioară) D:e3+ 3.Rf1 f:g4, după care cîştigul pentru negru devine o problemă secundară de tehnică pură.

Bozdoghină—Szabo
Campionatul României, 1957



Albul joacă şi cîştigă

Albul are doar un pion mai mult, ceea ce nu constituie un avantaj decisiv în prezenţa figurilor grele. Totuşi, exploatînd poziţia expusă a regelui negru, ca şi legarea pieselor de pe coloana „g" albul găseşte o combinaţie splendidă, care decide partida în cîteva mutări: 1.Nh5! (un sacrificiu care nu poate fi acceptat) Tg8 2.D:f6+!! R:f6 3.T:g6+ Re7 (3...Rf7? 4.Tg:g7++) 4.T:g7+ T:g7 5.T:g7+ urmat de 6.T:a7.

Am văzut că în toate poziţiile de mai sus au fost realizate com-

binații frumoase cu sacrificii surprinzătoare, care au dus la rapida cîștigare a partidelor respective. Cu toate acestea, nici una din pozițiile prezentate nu poate fi numită o creație artistică, problemă sau studiu. Și aceasta, în primul rînd, pentru că în ele nu este respectat principiul e c o n o m i e i forțelor: la fiecare găsim mai multe piese care nu participă deloc la realizarea combinației și care ar putea fi înlăturate de pe tablă fără ca prezentarea ideii să sufere cît de cît.

Problema de șah este în primul rînd o creație artistică, adică o lucrare alcătuită special pentru reprezentarea unei anumite idei, cu pronunțat caracter estetic. Ea trebuie să tindă pe cît posibil spre perfecțiune în prezentarea acestei idei, atît din punct de vedere al fondului cît și al formei. Pentru aceasta, în alcătuirea unei probleme de șah, compozitorul va urma anumite cerințe de fond și formă, pe care le vom enumera mai jos și fără respectarea cărora lucrarea nu-și poate atinge scopul artistic. Survenirea în cursul unei partide de șah, în care adversarii nu se consultă măcar, a unei asemenea poziții care să îndeplinească toate condițiile cerute de ceea ce numim „problemă de șah", este practic exclusă.

*

Principiile de bază, din punct de vedere al formei și conținutului artistic, stabilite pentru alcătuirea unei lucrări de compoziție șahistă, sînt următoarele:

a) poziția problemei trebuie să fie **legală** (adică putînd rezulta dintr-o partidă) și cît se poate mai naturală (această primă condiție este, desigur, îndeplinită cu prisosință în cele șase diagrame anterioare, ele reprezentînd poziții rezultate din partide jucate).

b) poziția problemei să fie **economică**, adică pe tablă să existe numai piesele absolut necesare pentru realizarea ideii — acestea sînt piese **utile**; mai pot exista și piese menite să împiedice apariția unor defecte, ca soluții marginale (duble) sau dualuri — acestea sînt piese parazitare; autorul exigent va căuta să plaseze, pe cît e posibil, piesele utile astfel ca ele să fie în măsură a prelua și sarcinile celor parazitare pentru a reduce numărul acestora din urmă. (Este evident că principiul economiei nu este satisfăcut în cele șase diagrame care conțin piese cu totul parazitare, neluînd parte activă la desfășurarea soluției și necontribuind nici în mod indirect la realizarea ideii, constituind astfel un balast complet inutil din punct de vedere artistic.)

c) numărul pieselor de pe tablă să fie **legal** (obișnuit, normal); nu se admit, spre ex., 9 pioni de aceeași culoare, nici trei cai, sau trei nebuni ori turnuri de aceeași culoare. Numărul neobișnuit de figuri poate să apară pe tablă, totuși, din promoția pionilor, în cursul soluției.

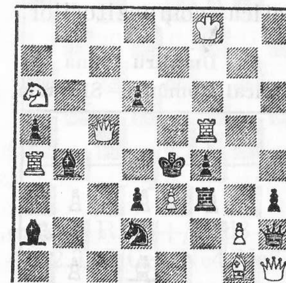
d) atît cheia (prima mutare a soluției) cît și soluția trebuie să fie **unice**; dacă pe lîngă soluția intenționată de autor mai există una (dublă soluție) sau chiar mai multe căi, care duc la același rezultat (mat în același număr de mutări, sau într-un număr și mai mic) problema este incorectă, autorul fiind obligat să elimine toate soluțiile marginale, iar dacă nu reușește s-o facă, problema se anulează.

e) soluția problemei să nu admită **dualuri**: dacă problema admite o singură cheie (cea intenționată de autor), însă în cursul dezlegării vor apărea continuări nu unice, care ar duce la realizarea enunțului, ci duble sau triple, în acest caz se spune că problema admite dualuri, respectiv — trialuri, ceea ce constituie un defect de construcție. Dacă apar dualuri în variante principale (tematice), ele sînt considerate **majore**, întrucît denaturează intenția autorului (ideea). Dualurile în variantele secundare pot fi trecute cu vederea. Problemele ce admit dualuri majore (grave) nu se publică, autorii fiind obligați să le elimine.

Am enumerat mai sus principii de bază ale compoziției șahiste principii clasice! Avînd în vedere însă că concepțiile în stilul clasic, bazate pe principiile arătate, folosind arsenalul elementelor strategice cunoscute, au fost exploatate în decursul deceniilor ajungînd la epuizarea aproape totală a resurselor combinative, fără a putea imagina concepții și combinații inedite, compozitorii contemporani, în căutarea unor căi noi, au ajuns la convingerea că ieșirea din impas trebuie căutată într-o atitudine mai liberală față de principiile clasice. În consecință, au apărut în presa de specialitate destule probleme, probleme bune, cu un joc ingenios, la care unele din principiile clasice sînt „ignorate" de compozitori. Exemplele ce urmează vor confirma această afirmație.

Referindu-ne la principiul de la aliniatul c), nu putem să nu fim de acord cu susținerea că prezența a 9 pioni de aceeași culoare prezintă o situație ilegală, neputînd fi justificată în nici un fel. În schimb, numărul neobișnuit al figurilor (care pot apărea în urma promoției pionilor) este perfect justificabil, fiind admis pentru cazuri excepționale.

56. Mihail I. Stan
„Buletin Problemistic", 1975

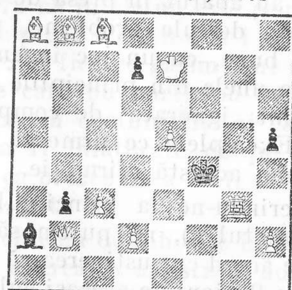


2×

1.g4! (am. 2.Dd4×) d5/f:g3 e.p. 2.De7/Tf4×. Pentru a realiza tema „Costăchel" în 2 variante, au-

torul a fost nevoit să introducă a doua damă albă, întrucît cu nebunul alb la h1, în prezența pionului alb la g2, poziția ar deveni ilegală.

57. Eugen Bahvalov
„Die Schwalbe", 1975

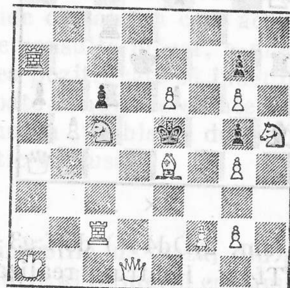


2×

1.Dc1! (am. 2.Df1×) d6/d5 2.d4/d3×. Pentru a motiva jocul original al bateriei albe a pionului, în două variante, autorul a fost nevoit să introducă al treilea nebun alb.

Și devieri de la principiul unicității soluției (aliniatul d), găsim în practica compozitorilor.

58. Dumitru Ivana
Meciul amical România—Slovacia, 1971



2× (5 soluții)

I. 1.Cb7! (Zugzwang) R:e4/R:e6/c5 2.Te2/Dd6/Dd5×; II. 1.Cg3! Rf4/Rf6 2.Cd3/Dd4×; III. 1.Db1! Rd4/Rd6 2.Db2/Db8×; IV. 1.Df3! Rd4/Rd6 2.Dc3/Dg3×; V. 1.Dg1! Rd4/Rd6 2.f4/Dh2×. Cele cinci soluții nu sînt soluții marginale! Tema impusă a cerut ca problema să aibă două sau mai multe soluții.

În cadrul aliniatului d) s-a menționat și despre unicitatea cheii, fără însă vreo altă precizare. Este momentul prielnic deci s-o facem acum.

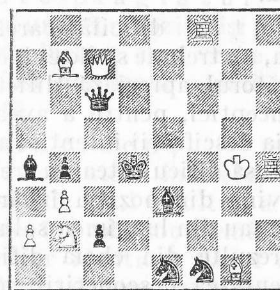
Cheia, prima mutare a soluției, face parte integrantă din conținutul problemei și, creînd de obicei o amenințare, servește nemijlocit la desfășurarea ideii de bază a acestei creații artistice, fapt pentru care se pretinde ca ea (cheia) să fie f r u m o a s ă.

Pentru a corespunde calificativului „frumoasă", cheia trebuie să fie imprevizibilă (dacă nu surprinzătoare) și lipsită de o agresivitate vădită, adică să nu constituie un atac direct (brutal) la regele advers, să nu-i reducă acestuia libertatea de mișcare, să nu fie însoțită de capturarea unei piese negre (se tolerează capturarea unui pion) sau de imobilizarea ei prin legare și, în fine, să nu introducă în joc o figură albă îndepărtată inactivă. Frumusețea cheii va fi sporită dacă în urma ei regele alb va fi expus atacului din partea negrului (contrașahuri), iar regele negru va obține o libertate de mișcare mai mare (cîmpuri de refugiu), sau o figură neagră va

deveni dezlegată. Pentru motive despre care am vorbit mai sus, s-a ajuns însă la crearea unor probleme cu cheia „inadmisibilă" din punctul de vedere clasic, compozitorii „riscînd" uneori să nu țină cont de preceptele enumerate, de dragul unei realizări neobișnuite. Iată cîteva exemple edificatoare.

Dificultatea construirii unui record (task) realizînd autolegarea damei negre în 6 variante, a obligat pe autorul problemei ce urmează să recurgă la o cheie „brutală".

59. T. R. Dawson
„British Chess Magazin", 1933
Premiul I

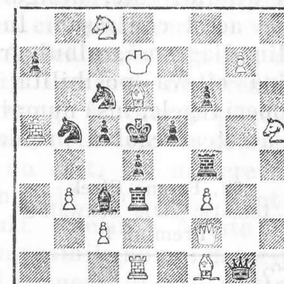


2×

1.Td8+ Rc3/Rc5/Re4 2.C:a4/Th5/De7× (două autolegări ale D negre ortogonale și una diagonală — toate indirecte, prin deplasarea regelui), 1...Dd5/Dd6/Dd7+ 2.Rh3/Rf5/Rh5× (trei autolegări directe), cu toate răspunsurile de mat precise, unice și bine diferențiate!

În task-ul ce urmează găsim în 8 variante autoblocarea cîmpului de refugiu creat prin cheie și fuga regelui în varianta a 9-a.

60. C. Watson
1923

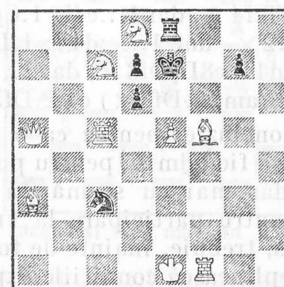


2×

1.D:d4+ D:d4/Td:d4/Tf:d4/N:d4/Cb:d4/Cc:d4/c:d4/e:d4/R:d4 2.g8D/Nc4/C:f6/c4/T:c5/Ce7/T:b5/C:f4/T:d3×.

Tema „steluței", însoțită de 4 contrașahuri încrucișate a necesitat și ea o cheie brutală.

61. N. G. G. van Dijk
„The Problemist", 1967



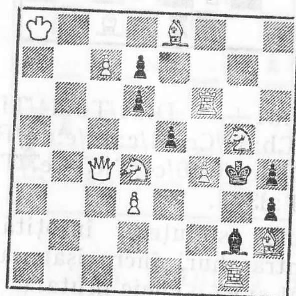
2×

1.e:d6+ R:d6+/R:d8+/Rf6+/Rf8+ 2.Te5/Ce6/Ne4/Ne6×. Se remarcă și aici diferențierea maturilor în cele patru variante.

În încheiere prezentăm un tip cu totul aparte de probleme ortodoxe, în care regele alb se află

„în șah" în poziția inițială ! Prima grijă a albului este, desigur, să scape de acest contrașah. În poziția din diagramă, albul are la îndemînă cîteva posibilități de a-și acoperi regele, însă numai una dintre acestea rezolvă problema.

62. Ferenc Fleck
Concurs tematic „Die Schwalbe", 1970
Premiul I



2×

1.Cdf3? (Zugzwang) d5/e:f4 2.C:e5/T:f4×, dar 1...e4!; 1.Cge4? d5 2.Cf2×, dar 1...e:d4!; 1.Dc6? d:c6/e:d4 2.c8D/Df3×, dar 1...e4! 1.Dd5! (am. 2.Df3×) e4 2.Df5×.

În concluzie, pentru ca o problemă să fie admisă pentru publicare, dar mai cu seamă să fie aptă pentru participare la vreun concurs, trebuie, înainte de toate, să îndeplinească condițiile expuse în cele cinci aliniate precizînd principii clasice. Apoi, compozitorul trebuie să încerce realizarea unei idei mai puțin cunoscute, cu un mecanism nelipsit de originalitate (se impune deci o bună cunoaștere a problemelor apărute în presa de specialitate din ultimul timp!). Și, ca ultim deziderat, să stăruie asupra realizării unei compoziții frumoase.

Să încercăm, așadar, a ne da seama despre ceea ce este considerat astăzi o problemă frumoasă. Ne referim, în primul rînd, la problema cu mat în 2 mutări. Iată caracteristicile ei din punctul de vedere al compoziției contemporane.

F o r m a lejeră, aerată: efectul maxim trebuie realizat cu mijloace cît mai reduse, prin renunțarea la figurile de prisos (parazitare), care nu iau parte activă la desfășurarea jocului tematic.

C h e i a greu de găsit, imprevizibilă.

S o l u ț i a dificilă care, ca și cheia, nu trebuie să fie evidentă. Dezlegătorul apreciază dificultatea concepției, pentru a avea satisfacția descifrării intenției autorului. Însă dificultatea nu trebuie să provină din poziția încărcată cu piese sau din lungimea soluției, ci să rezulte din cheia dificilă, din greutatea descoperirii manevrelor ingenioase, singurele care duc la rezolvarea problemei și din prezența curselor (soluții false) care îngreunează descoperirea soluției reale, cursele avînd răsturnări unice, bine mascate.

E x p r e s i v i t a t e a a r t i s t i c ă prin realizarea completă și clară a ideii abordate, cu condiția originalității concepției și a concordanței între formă și conținut.

Este necesar ca în încheiere să amintim posibilitatea unor ca-

zuri destul de frecvente, în special la problemiștii debutanți, și anume:

A n t i c i p a r e a — cînd o problemă repetă o idee cunoscută și realizată sub o formă asemănătoare cu o altă problemă, compusă de un alt autor și publicată anterior; este deci vorba despre o coincidență întîmplătoare, dacă nu este voită.

P l a g i a t u l — adică reproducerea intenționată a unei probleme străine și prezentarea acesteia drept inedită; aceasta constituie un caz incorect și condamnabil, care, din păcate, se mai întîmplă uneori.

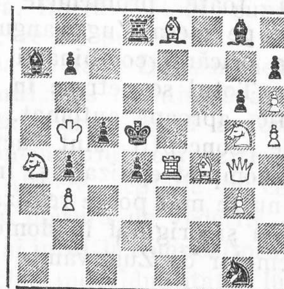
A u t o - p l a g i a t u l — cînd autorul unei compoziții își prezintă propria lucrare, mai veche, care a mai fost publicată o dată, drept inedită.

C o i n c i d e n ț a — realizarea de doi autori, în același timp, fără să știe unul de altul, a aceleiași idei în probleme asemănătoare sau chiar identice. Cazul acesta este destul de frecvent la concursurile cu o temă impusă.

Se mai cere ca o problemă să fie bogată în variante. Dacă negrul se poate opune amenințării albului în cîteva moduri diferite, adică dacă există mai multe apărări urmate de un joc variat din partea albului, ducînd totuși la același rezultat (mat în același număr de mutări) se spune că soluția are variante.

În trecut (sfîrșitul sec. XIX și începutul sec. XX), valoarea unei probleme era considerată numai din punctul de vedere al frumuseții pozițiilor de mat și după numărul cît mai mare al variantelor. Astfel, problema din diagrama ce urmează ne prezintă un zugzwang, în care după cheia 1. Te4-e3!, prin care nu se amenință nici un mat, iau naștere nu mai puțin de 11 variante, cu tot atîtea maturi diferite. Aceste maturi devin posibile numai datorită faptului că negrul, cînd îi vine rîndul, trebuie să mute, oricare mutare a sa constituie o slăbire a poziției date (fiind astfel însoțită de un efect negativ), ceea ce permite albului să răspundă cu mat la mutarea următoare.

63. W. A. Shinkman
Secolul XIX



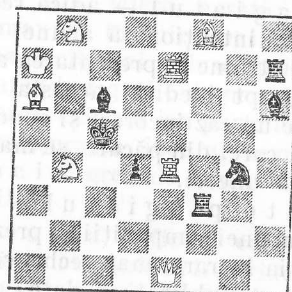
Albul începe și face mat în 2 mutări

Analizînd poziția din diagramă, constatăm ușor că la o serie de mutări ale negrului sînt pregătite răspunsuri de mat: 1...Na7~ 2.Cb6×, 1...Td8~ 2.Dd7×, iar la 1...Td6! 2.Te5× (exploatînd blocarea cîmpului d6), 1...Nf7/e6 2.N:f7/D:e6×, 1...b6 2.Nc6×, 1...c4 2.b:c4×, 1...g:h5 2.Df5×.

Totodată observăm că la mutarea calului negru, ca și la avansarea pionului d4, nu există răspunsuri de mat în poziția din diagramă. Deîndată ne dăm seama însă că rostul calului negru este să păzească cîmpul f3 și că, pentru a putea răspunde cu mat la mutarea acestui cal, este necesar să deschidem diagonala albă mare (h1-a8) prin deplasarea turnului alb din e4. Pentru a putea face mat și după înaintarea pionului negru d4 la d3, este evident că turnul alb trebuie plasat numai la e3 și nu în altă parte. Astfel, obținem încă trei variante: 1...Cg1 ~ 2.Df3 ×, 1...d3 2.T:d3 × și 1...d:e3 2.Dd1 ×. Este de remarcat lipsa completă a elementului de luptă în această problemă (ceea ce este specific pentru toate problemele construite pe ideea Zugzwangului), ca și a oricărei combinații strategice. Totul se petrece în mod mecanic, aproape automat. Astfel de concepții sînt actualmente complet epuizate și în general nu se mai poate realiza nimic nou și original în domeniul problemelor cu Zugzwang.

La o problemă modernă contează nu atît numărul de variante din soluție, nici diversitatea tablourilor de mat, cît realizarea pregnantă a ideii abordate prin repetarea combinației strategice respective în două sau mai multe variante. Acest principiu al repetării are drept scop scoaterea în evidență a ideii strategice reprezentate în problemă și este considerat ca cel mai important mijloc de exprimare artistică, menit să provoace o impresie estetică dintre cele mai profunde. Iată două compoziții remarcabile în care principiul repetării este scos în evidență în mod deosebit.

64. I. Birbragher
„Șahmati v S.S.S.R.," 1950
Premiul I

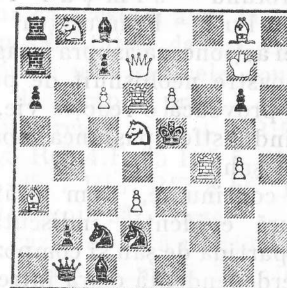


2×

Premiul I a fost acordat tocmai pentru faptul că turnul alb legat joacă de cinci ori pe cinci cîmpuri diferite, repetînd matul prin descoperire: 1.Da1 (am. 2.D:d4 ×) R:b4/N:e4/Rd6/Ne3/Td3 2.Tb7/Tc7/Td7/Tf7/Tg7 ×! După 1...Ng7 merge încă un mat cu același turn, de data aceasta dezlegat: 2.Te5 ×.

Ideea problemei următoare constă în retragerea regelui alb în vederea eliberării cîmpului g7, de unde dama albă va face mat. Regele are însă posibilitatea să se retragă pe unul din cele cinci cîmpuri din jurul său.

65. J. Buchwald
„Parallèle 50", 1947



2×

Dezlegătorul trebuie să constate dacă este indiferent unde se va retrage regele sau există o singură retragere eficientă. După o analiză mai atentă, se constată că numai după 1.Rg7-h8 ! albul are posibilitatea să facă mat la orice apărare, evitînd astfel legarea figurilor albe active.

Încercări tematice: 1.Rf8? N:d7 !; 1.R:g6? C:a3 !; 1.Rh6? Ce4 !; 1.Rh7? c:d6 ! Avem deci repetarea cvadruplă a încercărilor tematice, care pun în evidență resursele de apărare ale negrului.

Pe lîngă acest principiu al repetării, compoziția modernă insistă, în special, asupra prezentării soluției în etape (în faze) prin crearea pozițiilor care admit jocul aparent sau și cursele, cu schimbarea obligatorie — simplă sau ciclică — a maturilor sau chiar a jocului, în toate fazele. Exemplele respective cititorii le vor găsi în capitolul cu temele moderne.

Pe lîngă principiile de bază enumerate mai sus, care caracterizează specificul compoziției de șah, mai există un deziderat important căruia însă este mai greu să-i dăm o definiție precisă. Este vorba de faptul că pentru realizarea unei combinații strategice este specific aproape totdeauna un singur mecanism, cu ajutorul căruia se obține o lucrare artistică desăvîrșită. Acest mecanism se alege de compozitor spre a reprezenta tema aleasă într-o formă clară, liberă de toate suprapunerile, ce nu pot decît să întunece ideea de bază. De asemenea mecanismul ales trebuie să asigure o unitate armonioasă a formei și a conținutului compoziției. Această alegere depinde în cea mai mare măsură de vederile, gusturile și intuiția compozitorului, reflectînd individualitatea lui creatoare și ea reușește de obicei numai după o muncă stăruitoare.

Compoziția șahistă și jocul practic

Compoziția este adînc legată de jocul practic prin c o m b i n a ț i e, în care ideile șahiste obțin o realizare clară.

Relația între problemă și partidă este identică cu cea care există între artele frumoase — muzica, pictura pe de o parte și

natura pe de altă patte. Pentru problema ca operă de artă, natura este reprezentată sub forma partidei de şah, care furnizează elemente şi material pentru compunerea acesteia. De aceea este greşită părerea unora că problema, din cauza condiţionalităţii formei, a disproporţiei între materialul alb şi cel negru, ca şi a poziţiilor adesea nenaturale, n-are nimic comun cu jocul practic. Dacă vom considera nu forma, ci conţinutul problemei, va trebui să recunoaştem că ideile tactice, care stau la baza compoziţiei contemporane, reprezintă esenţa luptei ce se desfăşoară de-a lungul partidei.

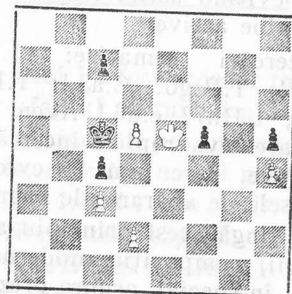
Cercetările teoretice asupra strategiei şi tacticii din lupta şahistă studiază noţiunile care coincid perfect cu noţiunile de idee şi temă specifice compoziţiei.

La baza studiului, ca şi în partida de şah, se află l u p t a. „În şah — scria Emanuel Lasker — este întruchipată ideea omenească grandioasă, trecută prin veacuri. Aceasta-i ideea luptei". În studii această luptă poate fi reprezentată prin combinaţii de efect, manevre strategice, lovituri tactice spirituale, mişcări geometrice, transformări surprinzătoare în figuri minore, poziţii rare de pat etc. Neobişnuitul, paradoxalul sînt trăsături caracteristice ale studiului.

Dintre toate simţămintele care însoţesc creaţia şahistă, fie într-o compoziţie, fie într-o partidă, există unul, cel mai puternic şi mai profund — s i m ţ u l f r u m o s u l u i. Frumuseţea concepţiei acţionează asupra imaginaţiei noastre neobişnuit de puternic şi provoacă o reacţie vie, alimentînd astfel pasiunea noastră pentru şah.

În continuare, vom arăta o legătură evidentă, indiscutabilă între partida de şah şi compoziţie, o interdependenţă clară între aceste două forme ale creaţiei şahiste.

O întîmplare fericită a făcut ca renumitul compozitor clujean Paul Farago să arbitreze în 1958 un turneu de şah. În cadrul acestei întreceri, partida dintre Orban şi Breazu a ajuns la un moment dat la poziţia din diagrama de mai jos.



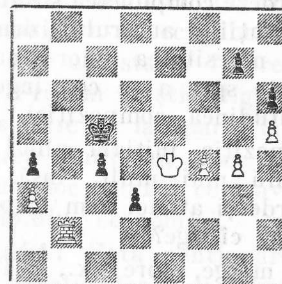
Breazu (alb) a continuat 1.R:f5? şi după 1...R:d5 2.Rg5 Re5 3.R:h5 Rf5 4.Rh6 Rf6 5.h5 c6! 6.Rh7 Rf7 7.h6 c5!, a trebuit să se mulţumească cu remiză.

Cititorul atent a remarcat, desigur, că negrul a putut să se salveze numai datorită celor două mutări de tempo pe care le-a avut în rezervă — 5....c6 şi 7....c5.

Dar Farago a observat imediat imprecizia jocului alb, dîndu-şi seama că acesta a avut la îndemînă posibilitatea de a-l lipsi pe negru de una din cele două mutări de tempo, prin 1.d6!! cu continuarea 1...c:d6+ 2.R:f5 Rd5 3.Rg5 Re5 4.R:h5 Rf5 5.Rh6 Rf6 6.h5 d5 7.Rh7 Rf7 8.h6, negrul fiind nevoit să cedeze.

În cazul de faţă partida şi studiul au mers „mînă în mînă" şi am văzut clar cum compozitorul se inspiră din partida practică. Dealtfel şi marele maestru R. Reti se inspira mereu din partidele sale jucate cu Tartakover, Yates şi Bogoliubov.

În poziţia din diagrama următoare, rezultată în partida Schachar—Aloni (turneu din 1962), acesta din urmă a avut o inspiraţie frumoasă dar riscantă de a-şi sacrifica Nf6 pentru pionul b2, sperînd să obţină remiză prin continuarea 1...c4-c3.

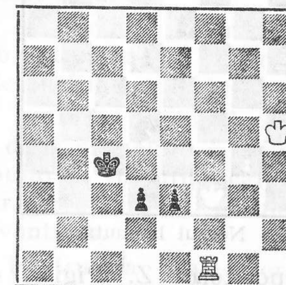


După acceptarea sacrificiului de nebun de către alb şi după înaintarea pionului c4, albul a continuat cu 2.R:d3? şi după 2...c:b2 3.Rc2 Rd4 4.R:b2 Re4 5.Rc3 R:f4 6.Rb4 R:g4 7.R:a4, partida, spre satisfacţia negrului, s-a terminat remiză.

Totuşi, dacă conducătorul albelor ar fi cunoscut studiul de mai jos, ar fi putut să-şi dea seama că turnul său, cei doi pioni negri liberi şi ambii regi se află în „constelaţia Prokeš", ceea ce i-ar oferi posibilitatea să obţină o victorie frumoasă, inspirată de studiul lui Prokeš, printr-o mutare surprinzătoare: 2.Tb5+!! R:b5 3.R:d3 c2 4.R:c2 Rc4 5.g5! Rd4 6.f5! Re5 (6...h:g5 7.f6!) 7.f6 g:f6 8.g:h6! cu cîştig uşor.

Dar iată şi studiul cu pricina.

66. L. Prokeš
„Schackvärlden", 1939
Menţiune de onoare



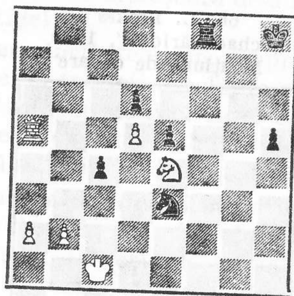
Alb joacă şi remizează

1.Rg4 e2 (1...d2 2.Rf3 Rd3 3.Ta1! e2 4.Ta3+ Rc2 5.Ta2+ Rc1 6.Ta1+ Rb2 7.R:e2 remiză) 2.Tc1+ Rd4 (2...Rb3 3.Rf3 d2 4.Tb1+ Rc2 5.R:e2 remiză) 3.Rf3 d2 4.Tc4+!! Rd3 5.Td4+ R:d4 6.R:e2 Rc3 7. Rd1 remiză.

În poziţia din partida de mai sus este remarcabil faptul că sacrificiul turnului „à la Prokeš"

serveşte numai scopului de a cîştiga cei doi pioni liberi ai negrului în condiţii mai favorabile decît în cazul 2.R:d3. Nu este greu să ne dăm seama că sacrificarea turnului în finalul de partidă de mai sus îi aduce albului nu mai puţin de doi timpi întregi (fără a mai ţine cont şi de îmbunătăţirea poziţiei regelui alb). Şi tocmai de aceşti doi timpi are nevoie albul pentru a putea cîştiga partida la limită.

La o spartachiadă a şcolarilor s-a întîmplat ca într-o partidă să rezulte, la un moment dat, poziţia din diagrama de mai jos.



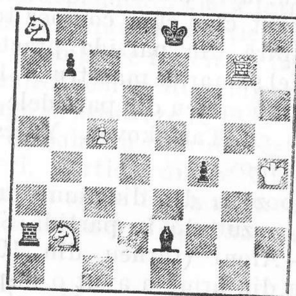
Negrul la mutare

Compozitorul Z. Pigits, care era de faţă, a observat posibilitatea unei mici combinaţii — 1...c3 ! — care ar putea să aducă victoria negrului.

În partidă s-a jucat altfel, dar după terminarea ei analiza a demonstrat că la continuarea 1...c3 2.b:c3 Tf1+ 3.Rd2 Cc4+, albul putea să răspundă cu 4.Re2 ! C:a5 5.R:f1, astfel că furculiţa calului nu aducea nici un avantaj negrului.

Ideea combinaţiei cu eliberarea cîmpului urmată de furculiţa calului a continuat să-l preocupe pe compozitor, care după mai multe încercări a reuşit să construiască următorul studiu, realizînd combinaţia care l-a preocupat.

67. Z. Pigits
A VI-a Spartachiadă a U.R.S.S., 1974
Premiul special



Alb joacă şi cîştigă

Sînt interesante şi foarte utile pentru debutanţii care ar dori să abordeze compunerea studiilor, consideraţiile autorului demonstrînd necesitatea unor analize detaliate spre a se convinge de corectitudinea compoziţiei.

În poziţia iniţială albul are o figură mai mult, însă Cb2 se pierde şi atunci cum va putea albul să cîştige?

Nu merge, spre ex., 1.T:b7? din cauza 1...T:a8. Este evident că albul trebuie să exploateze poziţia incomodă a R negru izolat pe orizontala a 8-a. Însă se impune o mare atenţie la prima mutare. S-ar părea că mutarea energică 1.Tg8+ Re7 2.Tb8 f3 3.Rg3 T:b2 4.c6 este bună, însă după 4...f2 ! 5.Rf2 Nb5 urmată de 6...N:c6 nu există cîştig. Nu reuşeşte nici încercarea evadării calului din a8 prin 1.Cb6? T:b2 2.Rg5 T:b6 ! 3.c:b6 f3.

Soluţia: **1.Cc7+ Rd8 !** (R se îndreaptă spre pionul b7 pentru a-l apăra; mai slab ar fi 1...Rf8 2.Ce6+ Re8 3.Rg5 şi 4.Rf6) 2. **Ce6+ Rc8** (moment decisiv: cum să scape de ameninţarea de remiză? Nu merge 3.Tc7+? Rb8 4.Td7 T:b2 5.Td8+ Ra7 6.Cc7, dar 6...b5 ! — nu 6...b6? — şi remiză).

Poate în această situaţie este recomandabilă activizarea turnului, cum s-a menţionat mai sus? Să încercăm: 3.Tg8+ Rd7 4.Td8+ R:e6 5.Te8+ Rd5 ! 6.T:e2 Ta5 7.Cd3 Rc4, remiză. Iarăşi insucces.

Este necesar, deci, a lămuri ce funcţii are Cb2. Oare numai pentru a asigura un echilibru material? Dar aceasta ar fi prea puţin... Precum se ştie, figurile de prisos, care nu iau parte la soluţionarea studiului, n-au dreptul să ocupe loc pe tablă, contravenind principiului economiei.

3.Ca4 ! ! (Iată continuarea unică, spectaculoasă şi surprinzătoare, care duce la cîştigul partidei, deşi în aparenţă seamănă cu un gest de 'disperare...) **3... T:a4** (Ce altceva s-ar putea juca? Doar ameninţă 4.Cb6+ Rb8 5. Tg8+ Ra7 6.Ta8 ×) **4.c6 ! !** (Iată şi acel cîmp eliberat ce va fi urmat de furculiţa calului din partida şcolarilor. Mutarea din text conţine o nouă ameninţare de mat; de aceea negrul trebuie să joace) **4...b:c6 5.Tg8+ Rb/d7 6.Cc5+ !** (Calul a ajuns pe cîmpul pregătit pentru el, după care urmează şi lovitura de graţie) **6...R~ 7.C:a4** şi albul cîştigă.

Un cititor curios poate să încerce stabilirea posibilităţii de intervertire a mutărilor a 3-a şi a 4-a. Rezultă însă că ordinea mutărilor este precisă, întrucît la 3.c6? b:c6 4.Ca4 Nb5! 5.Cb6+ Rb8 6.Cc5 va urma 6...Th2+.

Ce a vrut autorul să realizeze în acest studiu?

1) În partida şcolarilor ideea combinativă apare doar ca o iluzie, nefiind reală.

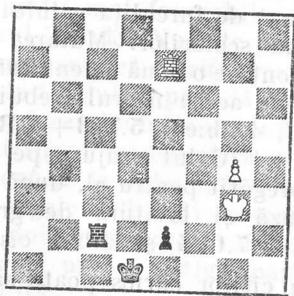
2) În studiu are loc, în afară de cele două elemente — eliberarea cîmpului şi furculiţa calului — şi atragerea turnului pe un cîmp dezavantajos.

3) Pentru ca dezlegătorul să găsească o cale justă, el trebuie să cerceteze şi cîteva curse.

4) Poziţia studiului este mai economică decît în partidă.

Poziţia din diagrama următoare a survenit într-o partidă de turneu care s-a terminat remiză. Totuşi ex-campionul lumii M. M. Botvinnik a reuşit să descopere o manevră foarte interesantă de cîştig pentru negru.

68. Mihail M. Botvinnik
1941

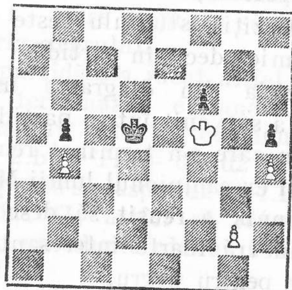


Negrul începe şi cîştigă

1...e1D+ 2.T:e1+ R:e1 3.Rf4 Tg2!! (iată manevra cîştigătoare; aici turnul ocupă o poziţie ideală, şi negrului nu-i rămîne altceva decît să introducă regele propriu în joc pe calea cea mai scurtă) 4.g5 Rf2 5.Rf5 Rg3! 6.g6 Rh4 7.Rf6 Rh5 8.g7 Rh6 şi pionul alb se pierde.

Manevra turnului la g2, urmată de manevra regelui (Re1—f2—g3—h4) nu este lipsită de frumuseţe, observă ex-campionul lumii.

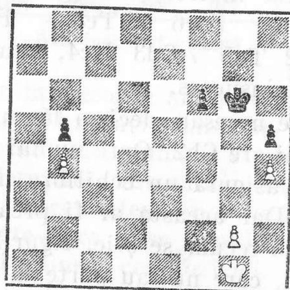
Într-un simultan al ex-campionului mondial M. Botvinnik a rezultat finalul din diagrama de mai jos.



Nimic nu dă albului continuarea firească: 1.R:f6 Rc4 2.Rg5 R:b4 3.g4 h:g4 4.R:g4 Rc4, sau 1.Rg6 Rc4 2.R:h5 R:b4 3.Rg4 Rc4 şi ambii adversari obţin cîte o damă. În partidă, Botvinnik a jucat 1.g4! h:g4 2.R:g4 Rc4 3.h5 f5+ 4.Rh3!! (o mutare paradoxală care duce la victorie) f4 5.h6 f3 6.h7 f2 7.Rg2! şi negrului îi lipseşte un tempo. Ulterior s-a constatat că albul putea cîştiga şi prin 1.Rf4 urmat de 2.g4 h:g4 3.h5!

Folosind ideea din acest final de partidă, Botvinnik a compus studiul din diagrama următoare:

69. M. Botvinnik
„Cronica şahistă", 1945

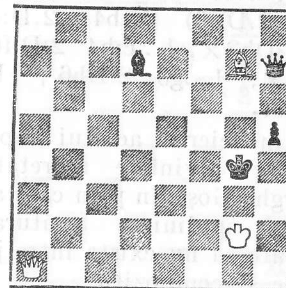


Alb începe şi cîştigă

1.Rf2 Rf5 2.Rf3 Re5 3.g4! h:g4+ 4.R:g4 Re4 5.h5 f5+ 6.Rh3!! f4 7.h6 f3 8.h7 f2 9.Rg2! şi cîştigă.

Se întîmplă însă şi invers, cînd o combinaţie dintr-un studiu îşi găseşte aplicare în partida practică.

70. A. Troitzki
„Chess Amateur" 1916

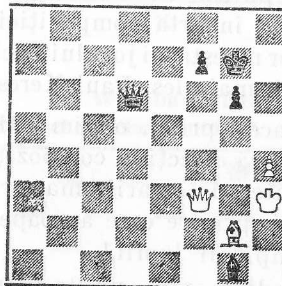


Alb joacă şi cîştigă

Studiul lui Troitzki se rezolvă astfel: 1.Dd4+ Rg5! 2.Df6+ Rg4 3.Df3+ Rg5 4.Dg3+ Ng4 5.Dh4+!! R:h4 (5...Rf4 6.Df2+ Nf3+ 7.D:f3+ Rg5 8.Dg3+ Rf5 9.Dd3+) 6.Nf6×.

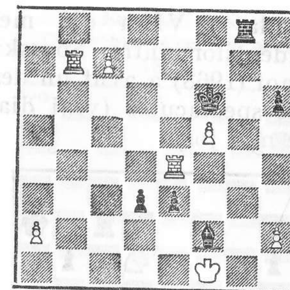
Aceeaşi idee a fost realizată peste perioadă de 50 de ani într-o partidă de către maestrul Veresov, care a jucat cu negrul.

Silberstein — Veresov
Campionatul U.R.S.S., 1969



1...Dh2+ 2.Rg4 f5+ 3.Rg5 D:g2+!! 4.D:g2 Ne3×!

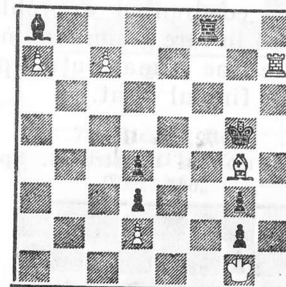
Partida Kujpers — Peterssen (Halle, 1967) a ajuns în poziţia din diagrama următoare.



Negrul ameninţă cu mat într-o mutare, dar conducătorul albului a reuşit să găsească o continuare unică şi a obţinut remiza: 1. Te6+ R:f5 2.Tg6!! Te8 (turnul alb nu poate fi luat, întrucît la 2...T:g6 va urma 3.e8D+, iar la 2...R:g6 3.Tb8!) 3.Te6! (altfel ar urma 3...e2+) Tg8 4.Tg6! remiză.

Ideea acestui final a servit la realizarea următorului studiu:

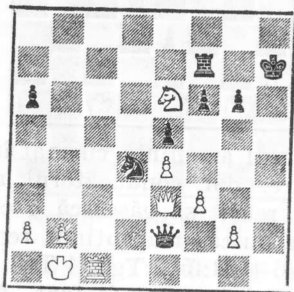
71. E. Asaba
„64", 1972



Remiză

1.Th5+! (1.Tg7+? Rh6!) R:g4 (1...Rg6 2.Nf5+! R:h5 3.c8D T:c8 4.N:c8) 2.Tf5 Te8 3.Te5 Th8 4.Th5 Tc8 5.Th8! T:h8 (5...T:c7 6.T:a8 remiză) 6.c8D+ T:c8 pat!

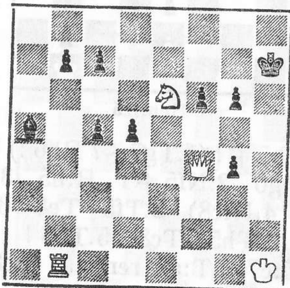
Partida a VII-a din meciul pretendenţilor între Spasski şi Korcinoi (1968) a avut un deznodămînt spectaculos (vezi diagrama de mai jos).



Spasski (albul) fiind la mutare, a continuat surprinzător 1.Dh6+!!, după care negrul a cedat, întrucît la 1...R:h6 ar fi urmat 2.Th1×, iar la 1...Rg8 2.Tc8+ urmat de mat.

Cunoscutul compozitor A. Grin s-a inspirat din finalul acestei partide, compunînd o problemă frumoasă în care găsim mai multe manevre fine şi mai puţine piese decît în finalul citat.

72. A. Grin
Dedicată marelui maestru B. Spasski
„64", 1972



3×

1.Rg2? Ne1!; 1.Tb2? Nd2!; 1.D:f6? Nc3!. De aceea: 1.Tb4! (am. 2.D:f6) N:b4 2.D:c7+ Rh6 3.Dh2×, 1...c:b4 2.D:f6 g5 3.Dg7×, 1...g3 2.Dh6+ R:h6 3.Th4×.

În încheierea acestui capitol, reproduc cuvintele regretatului Gheorghe Goşman prin care a căutat să sublinieze legătura ce nu poate să nu existe între jocul practic şi compoziţie.

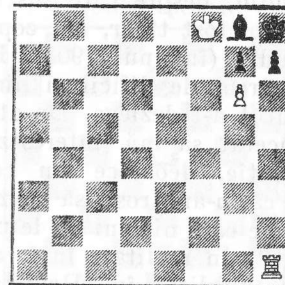
„Deşi se susţine că un jucător nu poate fi şi problemist, sînt totuşi cazuri care dezmint această afirmaţie. La noi, genialul Sigmund Herland, cu toată vîrsta înaintată, compune în toate genurile artei problemistice lucrări de reală valoare, cu aceeaşi uşurinţă cu care la jocul practic îşi învinge adversarii. În străinătate, marii problemişti I. Berger şi Fr. Holzhausen erau apreciaţi şi ca maeştri ai jocului".

Nu putem să nu reamintim meritele în arta compoziţiei ale marilor maeştri ai jocului Richard Reti şi, mai ales, Paul Keres.

Cu acest prilej, oferim cititorilor o mică colecţie a compoziţiilor realizate de marii maeştri ai jocului, printre care aproape toţi ex-campionii lumii!

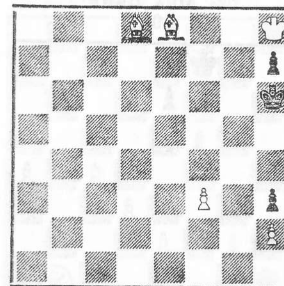
Posedînd mai multe compoziţii, am ales pentru fiecare mare maestru doar cîte una din fiecare gen în care a creat şi le-am aşezat în ordinea cronologică de apariţie.

73. Paul Morphy
Secolul XIX



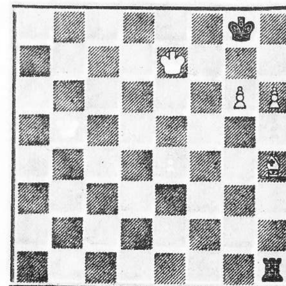
2×

74. Adolf Anderssen
„Aufgab. f. Schachsp", 1842



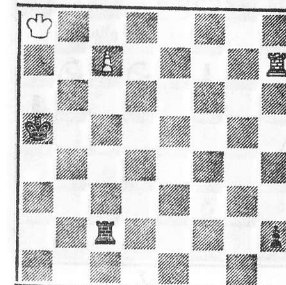
4×

75. Wilhelm Steinitz
„Deutsche Schachzeitung", 1862



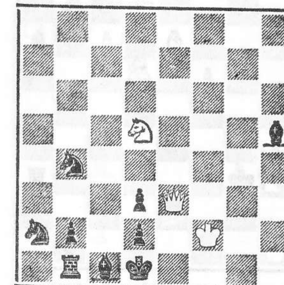
Alb cîştigă

76. Emanuel Lasker
„Deutsches Wochenschach"
1890



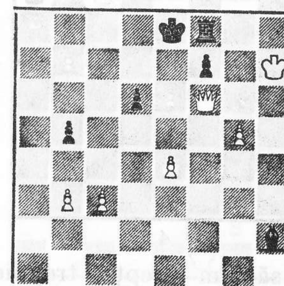
Alb cîştigă

77. Carl Schlechter
„Bohemia", 1910



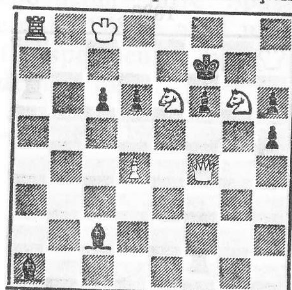
2×

78. Richard Reti
„Şahmatî", 1928
Premiul I



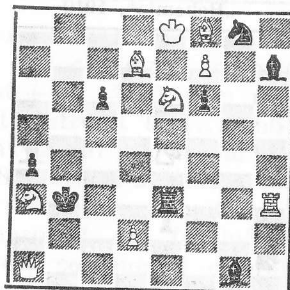
Alb cîştigă

79. **Alexandr A. Alehin**
„Cahiers de L'Echiquier Français" 1934



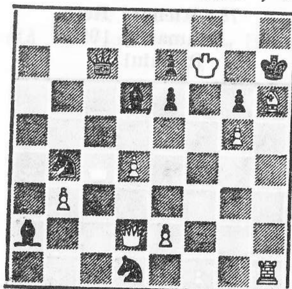
3×

80. **Paul Keres**
„Schackvärlden", 1934
Premiul I



2×

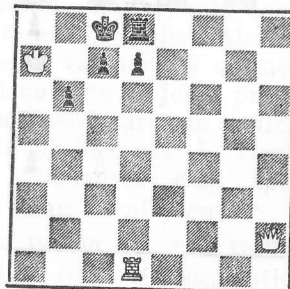
81. **K. Richter**
„Deutsches Schachblätter", 1935



4×

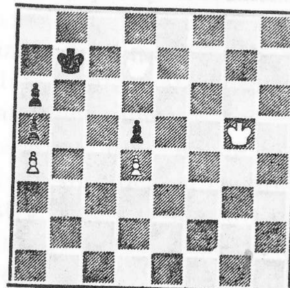
Ca să fim drepţi, trebuie să menţionăm că şi ex-campionul José Raul Capablanca a compus un studiu, despre care susţinea: „Cînd am fost tînăr, am compus un studiu (în anul 1908). El a fost extrem de dificil şi nimeni n-a putut a-l dezlega. De atunci am încetat să mă interesez de compoziţie, deoarece am considerat că n-are rost să compun studii pe care nimeni nu le poate dezlega". În realitate însă, acest studiu (publicat în „Revista de Şah" Nr. 2/1952, pag. 60) s-a dovedit insolubil, pentru care motiv n-a fost dezlegat de nimeni!

82. **Max Euwe**
1936



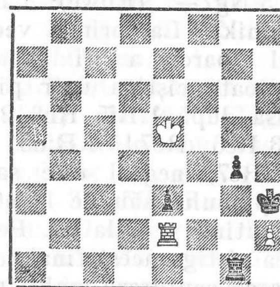
2×

83. **Mihail Botvinnik**
„Şahmati v S.S.S.R." 1939



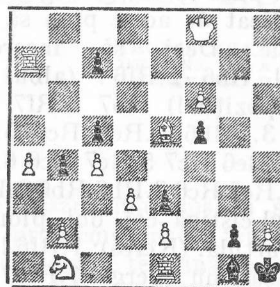
Alb cîştigă

84. **Paul Keres**
„Şahmati v S.S.S.R." 1946
Premiul special



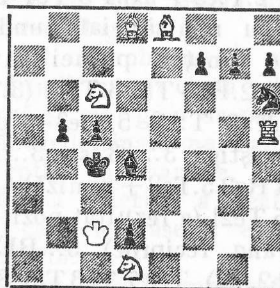
Remiză

85. **Sigmund Herland**
„Parallèle 50", 1947



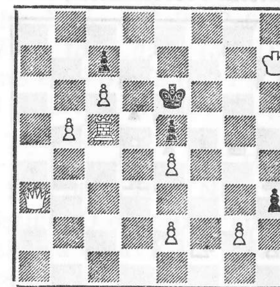
5×

86. **A. Sokolski**
„Şahmati v S.S.S.R." 1951



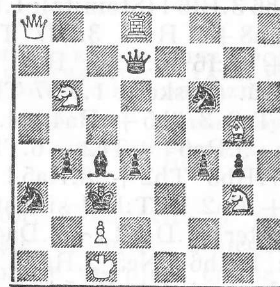
3×

87. **E. D. Bogoliubov**
„Badische Illustrierte", 1951



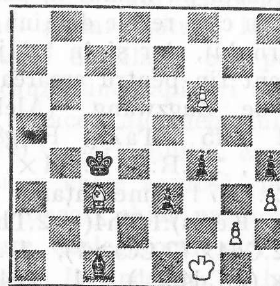
3×

88. **David Bronştein**
Un ziar din Ungaria, 1961



2×

89. **Vasili Smislov**
„Pravda", 1976



Alb cîştigă

90. Volodea Vaisman
„Buletin Problemistic", 1976

2×

D e z l e g ă r i : (Morphy): 1.Th6. (Anderssen): 1.Nh5 ! R:h5 2.Rg7 h6 3.Rf6 ! (Steinitz): 1.h7+ Rg7 2.h8+ ! R:h8 3.Rf7 Tf1+ 4.Nf6+ T:f6 5.R:f6 Rg8 6.g7 şi cîştigă. (Lasker): 1.Rb7 Tb2+ 2.Ra7 Tc2 3.Th5+ Ra4 ! 4.Rb7 Tb2+ 5.Ra6 ! Tc2 6.Th4+ Ra3 ! 7.Rb6 Tb2+ 8.Ra5 ! Tc2 9.Th3+ Ra2 10.T:h2 ! şi cîştigă. (Schlechter): 1.De8 ! (~2.Da4×). (Reti): 1.Rh6 ! Ne5 2.Rg7 ! Nh2 3.c4 ! b:c4 4.e5 ! N:e5 ! 5.b:c4 N:f6+ 6.g:f6 Th8 7.R:h8 Rd7 8.Rg8 ! Re6 9.Rg7 şi cîştigă. Un studiu frumos, a cărui valoare constă nu numai în poziţia finală, în care regele domină asupra turnului, dar şi în tot jocul precedent fin pentru crearea poziţiei de Zugzwang. (Alehin): 1.Df5 ! N:f5 2.Ta7+ Re/g8 3.Te7/g7×, 2...R:e6 3.Cf4×, 1...N:d4 2.Rd7 ! (ameninţare) N:f5 3.Ch8×.(Keres):1.Th4(~2.Tb4×) Ne4 2.Cd4×(2.Cc5×?), 1...Ce7 2.Cc5×(2.Cd4×!), 1...Te4 2.Db1×. (Richter): 1.Dc2 ! (~2.D:g6+) C:c2 2.Th5 ! ! (am. 3.Ng7 + g:h5 3.Ng7 !, 1...Nb1 2.D:c7 ! N:c7 3.Ng7+. (Euwe): 1.Dd6 ! (Botvinnik): La prima vedere, studiul pare a fi simplu: albul poate cîştiga uşor pionul d5, însă după 1.Rf5 Rb6 2.Re5 Rc6 3.Re6 Rc7 ! 4.R:d5 Rd7 5.Rc5 Rc7, negrul este salvat graţie pionului său de la a6, R alb neputînd veni la b5. Pentru a putea cîştiga acest final, albul trebuie să captureze ambii pioni de pe coloana „a". Şi aceasta este posibil, tot graţie pionului a6 ! Dacă R alb va reuşi să pătrundă pînă la a8, R negru va fi împiedicat de acest pion să ţină opoziţie. Deci, să încercăm: 1.Rf5 ! Rb6 2.Rf6 ! (albul deţine opoziţia !) Rb7 3.Rf7 Rb8 (dacă 3...Rb6 4.Re8 Rc6 5.Rd8 etc.) 4.Re6 Rc7 5.Re7 Rc6 6.Rd8 Rd6 7.Rc8 Rc6 8.Rb8 Rb6 9.Ra8 ! şi albul cîştigă cei doi pioni şi apoi partida. (Keres): 1.Rf6 ! (numai aşa; nu merge 1.Rf4? din cauza 1...Tg2 ! 2.T:e3+ Rh4 ! 3.Te8 Tf2+ 4.Re3 T:h2 şi negrul cîştigă)Tf1+ (dacă acum 1...Tg2, atunci 2.T:e3+ Rh4 3.Te4 Tf2+ 4.Tf4 cu remiză; iată unde se resimte fineţea primei mutări 1.Rf5 !) 2.Rg5 Tf3 3.Te1 ! (3.Ta2? Tf2 4.Ta3 T:h2 5.T:e3+ g3 şi negrul cîştigă) 3...g3 (sau 3...R:h2 4.R:g4 Rg2 5.Te2+ remiză) 4.h:g3 R:g3 5.Te2! (a rezultat poziţia de Zugzwang reciproc) 5...Rh3 6. Ta2 (b2, a2) Tf2 7.Ta3 Tf3 8.Ta2 Rg3 9.Te2 ! remiză. Un final

foarte interesant ! (Herland): 1. Tc1 ! (Zugzwang) b3 2.Ce3 f4 3.N:f4 c6 4. Cd1 ! Nf2 5.C:f2×, 1...c6 2.Th7 b3/f4 3.Th4/N:f4 f4/b3 4.T:f4/Nh6 etc., 1...f4 2.N:f4 c6/b3 3.Th7/Cc3 b3/c6 4.Nh6/Cd1. (Sokolski): 1.Nf6 ! (Zugzwang) g:f6 2.Tf5 (din nou Zugzwang) Ne5 3.Ce3×, 1...g6(g5) 2.T(:)g5 b4/C~ 3.Ca5/N:f7×. (Bogoliubov): 1.e3 ! şi la orice mutare a negrului urmează 2.Te5+ urmat de mat. (Bronstein): 1.Dd5 ! (Zugzwang) D/N/C:d5 2.Ca4/Ce2/Ce4×, etc. (Smislov): 1.f7 ! Na3 2.Ng7 ! (2.Nb2 Nf8 3.Nf6 Rd5 4.Re2 Re6 5.N:h4 R:f7 =) f3! 3.g:f3 (3.f8D? N:f8 4.N:f8 e2+ 5.Rf2 f:g2 ! şi cîştigă) Rd3 4.f8N ! ! (4.f8D? c2+ 5.Rf2 Nc5+ ! 6.D:c5 e1D+ 7.R:e1 pat) e2+ 5.Rf2 e1D+ ! 6.R:e1 Rc3 7.f4 ! R:f4 8.Rf2 Nc1 9.Nh6+ şi cîştigă. O concepţie admirabilă şi tehnică desăvîrşită. (Vaisman): 1.Tc4 ! (~ 2.Da4×) T~/Tc6 2.T:c5/Ca3×, |1...Ta6/d:c4/R:c4 2.D:c5/a4/Nd3×.

Despre cheia problemei

TEORIA MEA DESPRE PRIMA MUTARE A SOLUŢIEI A FOST TOTDEAUNA DE A O FACE CHIAR CONTRARIUL MUTĂRII PE CARE AR CĂUTA-O UN ŞAHIST ÎN 999 DINTR-O MIE DE CAZURI.

Samuel Loyd
Renumit compozitor american
(1841–1911)

Am văzut mai sus că soluţia unei probleme începe cu o mutare cheie şi se termină cu maturi. Să ne oprim mai mult asupra acestor două elemente indispensabile în munca creatoare a unui problemist-compozitor şi de care nu poate să nu ţină seama un problemist-dezlegător.

Cu cît o problemă se rezolvă mai dificil, cu cît cheia este mai ascunsă şi mai greu de prevăzut, iar maturile finale mai frumoase, neaşteptate şi variate, cu atît satisfacţia estetică a dezlegătorului care le găseşte este mai accentuată.

De aici rezultă raporturile ce există între compozitor şi dezlegător. Compozitorul se străduieşte să ofere dezlegătorului o poziţie de piese cît se poate mai naturală, mai economică (cu puţine figuri) în care, la prima vedere, să existe mai multe posibilităţi de a realiza scopul final — matul din enunţul problemei şi care totuşi, la o analiză mai detailată, cad pe rînd din cauza unor apărări mascate, dar eficace, ale negrului. Rămîne o singură soluţie, care începe cu o cheie ascunsă, greu de găsit, uneori chiar neverosimilă, la care dezlegătorul nici nu se gîndeşte la început şi la care este nevoit să recurgă resemnat,

după ce toate celelalte încercări au dat greş.

În consecinţă, cu cît compozitorul reuşeşte mai bine să-şi ascundă intenţiile prin crearea uneia sau mai multor curse, cu cît cheia va fi mai dificilă, cu atît munca dezlegătorului va fi mai grea. Dar şi satisfacţia mai deplină la găsirea soluţiei.

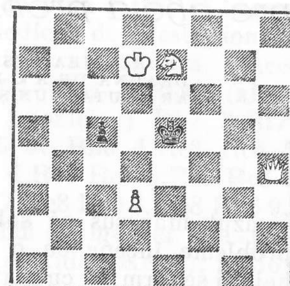
Despre caracteristicile unei chei bune am vorbit în capitolul anterior, arătînd şi unele excepţii admise, dacă ele au avut o justificare. Cîteva cuvinte despre o cheie slabă vor întregi cunoştinţele noastre în această materie şi ne vor ajuta în munca noastră creatoare.

Cheia este considerată slabă, defectuoasă cînd restrînge libertatea regelui negru, cînd ea constituie legarea unei figuri negre importante sau luarea unei piese adverse (uneori se trece cu vederea luarea unui pion negru, dar în nici un caz a unei figuri); desigur, un defect serios îl constituie cheia cu un atac direct asupra regelui negru prin declararea unui „şah" sau cu transformarea unui pion într-o figură grea. De asemenea, este considerată slabă plecarea din priză a figurii care efectuează mutarea de cheie, cu excepţia cazului cînd această figură se aşază în bătaia altei piese negre.

Ca să fim bine înţeleşi, compozitorul este acela care trebuie să evite o cheie slabă la compunerea problemei. Dezlegătorului îi este îngăduit însă să încerce toate posibilităţile, inclusiv şahuri la prima mutare sau chiar capturarea de figuri negre, spre a se convinge că pe această cale nu va reuşi să rezolve problema. Problema pe care va putea s-o rezolve printr-o astfel de cheie brutală va trebui să fie anulată ca fiind incorectă.

În lumina considerentelor expuse mai sus, să încercăm aprecierea cheilor din problemele ce urmează.

91. **H. Weenink**
„Good Companion", 1919



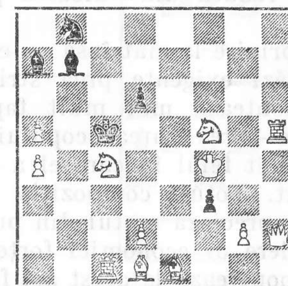
2×

Aici dezlegătorul va constata că, în poziţia iniţială, regele negru nu dispune de nici un cîmp liber de atacul figurilor albe şi, în consecinţă, nu poate să efectueze nici o mutare, iar la singura mutare posibilă cu pionul c5, va urma 2.d4×.

Totuşi albul nu poate face mat în 2 mutări printr-un atac direct asupra regelui advers, deşi are o superioritate covîrşitoare de forţe. Toate încercările de felul acesta, spre ex. prin 1.De4+, 1.Dg5+, 1.Cc6+ sau 1.Cg6+ vor eşua după retragerea regelui pe cîmpurile devenite libere în urma deplasării figurii albe atacatoare şi albul nu va avea posibilitatea să facă mat la mutarea a doua. Numai la urmă dezlegătorul va trebui să-şi dea seama că, pentru a putea să rezolve această problemă, este nevoie să-şi sacrifice calul, şi anume aşezîndu-l la d5. Dar în acest caz regele negru capătă deodată libertatea de mişcare, cîmpurile d5 şi f5 — care în poziţia iniţială au fost păzite (atacate) de calul alb — devenind libere, neatacate; astfel de cîmpuri se numesc cîmpuri de refugiu. Deci cheia din această problemă are două calităţi: pune în priză una din figurile albe şi creează două cîmpuri de refugiu, ceea ce ne îndreptăţeşte s-o calificăm ca bună.

La problema nr. 92, în poziţia iniţială, regele negru are o libertate de mişcare puţin obişnuită, dispunînd de trei cîmpuri de refugiu b4, c6 şi d5. Nici o limitare a mobilităţii regelui nostru nu va ajuta pe alb să realizeze matul

92. **A. F. Ianovcic**
„Sachovy Svet", 1925



2×

în 2 mutări. Numai mutarea regelui alb pe cîmpul „e3", adică cîmpul pe care va fi atacat de nebunul negru de la a7 după fiecare retragere a regelui negru, va duce la rezolvarea problemei. Mutarea regelui alb la e3 are un scop dublu: degajarea diagonalei h2—d6 pentru dama albă, care ameninţă să facă mat la d6 şi atacarea cîmpului d4 pentru a elibera Cf5 de la obligaţia de a păzi acest cîmp.

Şi în cazul de faţă avem o cheie bună, căci prin ea regele alb se expune la trei contraşahuri: 1...Rb4+ 2.d4×, 1...Rc6+ 2.Ce5× şi 1...Rd5+ 2.Cd4×.

Despre mat

Cum cheia constituie începutul soluţiei, iar matul reprezintă scopul final al combinaţiei, ambele fac parte integrantă din ideea soluţiei şi, ca atare, trebuie să aibă anumite calităţi spre a contribui la ridicarea valorii artistice a întregii compoziţii.

Mai sus am văzut cum trebuie să fie o cheie bună, ce condiţii

trebuie să satisfacă pentru ca să nu reducă din valoarea problemei.

Cu privire la mat însă nu există astăzi exigențe prea stricte, căci contează mai mult faptul în sine — realizarea scopului final, decît felul în care el a fost realizat. Totuși compoziția modernă apreciază matul din punct de vedere al economiei forțelor, care cooperează la acest act final al soluției, fără însă a supraevalua însemnătatea lui în desfășurarea ideii, fără ca să-l proclame drept scopul suprem al soluției.

Există deci în acest capitol al compoziției o serie de noțiuni pe care este bine să ni le însușim. Să le analizăm pe rînd.

a) Zona regelui se numește cîmpul ocupat de rege împreună cu cele opt cîmpuri vecine aflate în jurul regelui. Dacă regele este plasat la marginea tablei, zona sa este redusă la șase cîmpuri; această zonă este numai de patru cîmpuri cînd regele se află în colțul tablei.

b) Cînd un cîmp din zona regelui este atacat de o piesă adversă, se spune că acest cîmp este **păzit**, iar cînd un cîmp este ocupat de o piesă de aceeași culoare cu regele se spune că el este **blocat**.

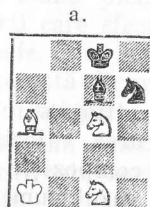
c) Un mat este numit **pur** (curat) cînd fiecare cîmp din zona regelui făcut mat este păzit de o singură piesă adversă sau blocat de o piesă proprie (fără ca să fie și păzit în același timp de o piesă adversă). Dacă un cîmp este păzit de două piese sau este păzit și blocat în același timp, matul este **impur**.

Excepția o prezintă cazul cînd un cîmp din zona regelui făcut mat este blocat de o figură legată, care altfel ar putea împiedica matul (vezi diagrama c unde, deși cîmpul „b7" este blocat de dama neagră și păzit în același timp de Na6, totuși acest mat trebuie considerat pur).

d) Se spune că un mat este **economic** atunci cînd **toate figurile albe** ce au mai rămas pe tablă (cu excepția regelui și a pionilor) conlucrează la crearea poziției de mat.

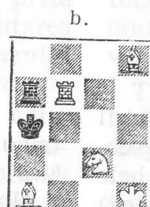
e) Un mat pur și economic în același timp se numește mat **model** sau mat **regulat**.

a.



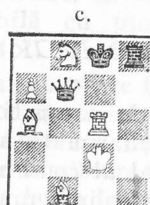
Mat pur

b.



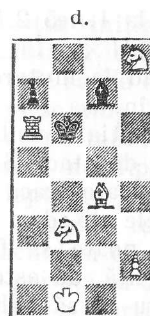
Mat impur

c.



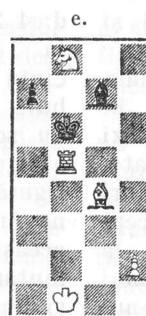
Mat pur

d.



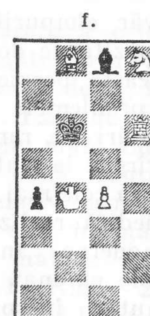
Mat economic

e.



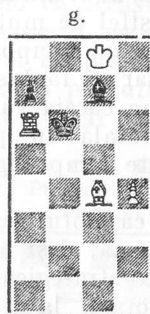
Mat model (regulat)

f.



Mat oglindă

g.



Mat perfect economic

h.



Mat perfect regulat

i.



Mat perfect

f) Cînd cele 8 cîmpuri din jurul regelui făcut mat sînt libere de orice piesă, adică nu sînt blocate și sînt păzite de piesele adverse de la distanță, astfel de mat este numit mat **oglindă**. Nu este necesar ca un mat oglindă să fie pur sau model.

g) Un mat este numit **perfect economic** cînd la realizarea lui conlucrează absolut toate piesele albe ce au rămas pe tablă, inclusiv regele și pionii. Un mat **perfect regulat** sau perfect model este numit matul perfect economic dacă el este în același timp și pur.

Un mat oglindă pur și perfect economic în același timp se numește **mat perfect**.

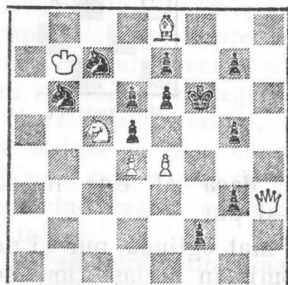
Dacă vom cerceta, din acest punct de vedere, matul ce se obține în problema lui Weenink (pag. 60) după 1.Cd5! Rf5 2. Dh5×, vom constata că acesta este un mat perfect. În schimb, matul după 1...R:d5 2. De4× este numai economic, fără ca să fie în același timp și pur (curat);

într-adevăr cîmpurile c4, c6 şi e6 sînt păzite de două ori.

Cu această ocazie menţionăm că în problemele cu mat în două mutări s-a renunţat astăzi cu desăvîrşire la maturi regulate, deoarece în cele mai multe cazuri ele împiedică realizarea concepţiilor moderne. În schimb la problemele cu mat în 3 şi mai multe mutări, în special aşa-numita şcoală cehă cere şi astăzi realizarea maturilor regulate, deşi caută să le combine cu un joc strategic al figurilor.

Drept o recapitulare a cunoştinţelor căpătate pînă în prezent, să cercetăm problemele de mai jos.

93. **B. Harley**
„Mate in two moves", 1931



2×

Diagrama reprezintă o poziţie în care autorul a încercat să pregătească cîte un răspuns de mat la fiecare mutare a negrului. Într-adevăr, dacă mută Cb6 oriunde urmează 2.Cd7×, căci după plecarea calului negru cîmpul „d7" rămîne fără pază; la 1...Cc7 oriunde, urmează 2.D:e6×, la 1...d:e4 2.C:e4×, la 1...e5 2.Df5×, la 1...f1D 2.D:f1×. În consecinţă albul fiind la mutare, trebuie să joace în aşa fel ca să nu schimbe poziţia avantajoasă a figurilor sale de atac. Singura figură care nu poate ataca regele negru este regele alb, deci numai această figură poate să facă o mutare indiferentă, de aşteptare, şi numai pentru ca să oblige pe negru să facă şi el o mutare oarecare, după care, cum am văzut mai sus, va urma unul din maturile pregătite. Astfel de mutare — pentru a cîştiga un tempo, obligînd pe adversar să facă şi el o mutare, în urma căreia va apare o slăbiciune fatală în poziţia sa — se numeşte tempozug (mutare de tempo).

S-ar părea că totul este în regulă şi problema, deşi nu conţine nici o idee strategică, ar fi publicabilă. Totuşi, la o cercetare mai atentă, se descoperă că la mutarea 1...g5—g4 nu există nici un mat, căci la 2.Dh4×?, negrul răspunde 2...g7—g5!

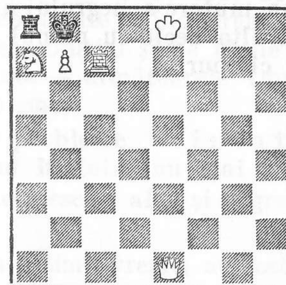
În consecinţă, problema devine **insolubilă**, deci incorectă şi autorul este obligat s-o corecteze.

Dar şi mai mult decît atîta. Un dezlegător mai rutinat îşi va putea pune întrebarea cu privire la legalitatea poziţiei, dat fiind că poziţia pionilor negri îi va părea cam prea puţin verosimilă. Făcînd o socoteală, se va dovedi fără prea multă greutate că, pentru a obţine un astfel de schelet de pioni, plecînd

din poziţia iniţială a pieselor de pe tablă la începutul partidei, este nevoie să fie efectuate 11 luări de piese albe. Totodată constatăm că pe tablă există 6 piese albe, deci nu lipsesc decît 10. Acest fapt ne demonstrează că poziţia pionilor este ilegală. De aici conchidem că orice problemă trebuie privită ca o poziţie provenită dintr-o partidă jucată între doi adversari cu respectarea tuturor regulilor jocului.

Notăm că această problemă se poate corecta uşor, făcînd-o solubilă şi cu poziţia legală, prin suprimarea pionului negru g7 şi adăugarea unui pion alb la h6.

94. **C. S. Kipping**
„Salut Public de Lyon", 1929
Premiul II



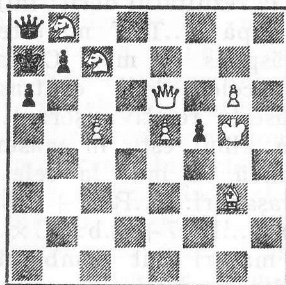
2×

Cercetînd poziţia miniaturii de mai sus, constatăm înainte de toate că negrul ameninţă să ia cu regele său Ca7 sau Tc7 descoperind „şahul" cu Ta8. Faţă de această eventualitate albul trebuie să ia măsuri pentru a riposta la aceste contraşahuri cu o paradă însoţită de mat, dat fiindcă o simplă apărare a celor două figuri ameninţate, prin 1.Da5, nu duce la rezultatul dorit; într-adevăr, după 1...T:a7 nu este nici un răspuns cu mat. Cheia din cauza celor două contraşahuri se găseşte relativ uşor: 1.Db4! Acum albul este în măsură să răspundă cu mat la cele două contraşahuri: 1...R:a7+ 2.b8C×, iar la 1...R:c7+ 2.b:a8C×. Ambele maturi sînt combinate cu aşa-zisa promoţie minoră a pionului alb, care se transformă nu în damă — cea mai puternică figură, ci în cal. Şi această problemă comportă o discuţie cu privire la legalitatea poziţiei, deoarece din ea nu se poate deduce ultima mutare a negrului, care ar fi fost efectuată înaintea obţinerii poziţiei din diagramă. Cu alte cuvinte, în poziţia din diagramă nu poate fi la mutare decît negrul, pentru care motiv problema este **insolubilă**.

Nu este lipsit de interes faptul că o idee identică a fost realizată încă din anul 1901 de renumitul compozitor V. von Holzhausen, însă sub formă de Meredith (cu 9 piese): Re8, Tb1 şi c7, Cb5, Ph7, d2, e5 — Rb8, Ta8; 2×, dar cu poziţia legală, soluţia avînd aceleaşi variante după cheia 1.Ca7!

Kipping, încercînd să reprezinte această idee sub formă de miniatură, a reuşit s-o realizeze, dar ... cu poziţie ilegală.

95. **B. Ghenkin**
„Szachy", 1963



2×

Dacă vom analiza poziţia din diagrama de mai sus sub aspectul legalităţii, vom constata numaidecît că regele negru şi dama nu puteau să facă nici o mutare înainte de a rezulta poziţia dată: R nu putea să vină la a7 din b6 deoarece era păzit mai demult de una din cele două piese albe — dama şi pionul. Rămîne deci de văzut de unde a venit pionul negru la f5. Imediat devine clar că el n-ar putea veni din f6, căci aceasta ar fi însemnat că regele alb a fost în „şah" şi deci putea fi luat, ceea ce nu este admisibil după regulile jocului. Nu rămîne deci o altă eventualitate decît că ultima mutare a negrului a fost cu pionul de la f7 la f5. Însă aceasta dă dreptul albului să răspundă în poziţia dată prin luare „en passant". Deci urmează: 1.e:f6 e.p. ! (Zugzwang) R:b8(a6—a5) 2.Cb5≠, 1...D:b8(b7 mută) 2.D(:)b6≠.

Cu acest prilej subliniem că în probleme se admite luarea „en passant" numai în cazurile asemănătoare, adică atunci cînd din analiza poziţiei rezultă că ultima mutare a negrului nu putea fi alta decît cu pionul peste două cîmpuri.

Clasificarea problemelor de şah

Problemele de şah pot fi clasificate atît după aspectul exterior — static, cît şi după felul jocului ce se desfăşoară în soluţie, punînd în evidenţă dinamica conţinutului.

Astfel, deosebim astăzi, din punct de vedere al aspectului exterior şi al numărului de piese întrebuinţate — indiferent de lungimea soluţiei şi de ideile reprezentate — următoarele tipuri de probleme:

1) probleme m i n i a t u r ă, avînd în total nu mai mult de şapte piese — albe şi negre la un loc.

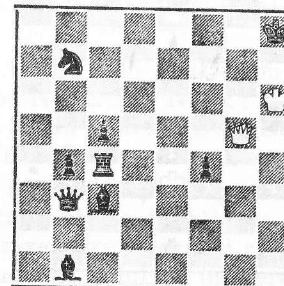
În ultima vreme, au fost separate din această grupă probleme „baby", avînd în total nu mai mult de cinci piese. Cele cu numai 3 piese sînt **super-baby**.

2) probleme M e r e d i t h (după numele compozitorului american de origină engleză, care a trăit în secolul trecut), întrebuinţînd pentru realizarea unei idei oarecare de la 8 pînă la 12 piese.

Se întîmplă ca toate eforturile de a realiza o idee cu cel mult 12 piese eşuează, autorul fiind nevoit să introducă încă o piesă, a 13-a. În acest caz apare un termen peiorativ, „Meredith al dracului".

3) probleme m i n i m a l e, la care albul nu dispune decît de d o u ă piese — regele şi încă o figură oarecare, ca, spre ex., la problema următoare.

96. **C. S. Kipping**
„Chess", 1949



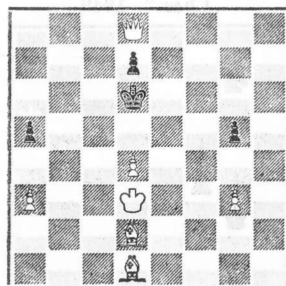
2× 1. De7

4) probleme de aşa-numitul tip **„rex solus"** (lat.) caracterizate prin prezenţa pe tablă a unei singure

figuri negre, regele. Menționăm că la problemele cu „mat maximal invers" (o varietate a genului feeric) s-au putut crea unele cu o singură figură **albă** — tot regele; exemplu: S. Limbach, pr. I „Szachista" 1939 (Ra4, — Rc5, De5, Pd4, d6, h6, max. inv. 2×) cu sol.: 1.Ra5 ! Dh2(h8) 2.Ra4(a6) Da2(a8)×.

5) probleme s i m e t r i c e, avînd o așezare simetrică a pieselor în poziția din diagramă; menționăm că axul simetriei poate fi vertical, ca la problemele 97 și 98 sau diagonal, ca la problema 99. În ce privește soluția, ea poate fi atît simetrică, ca la problema 97 cît și asimetrică ca la problemele 98 și 99.

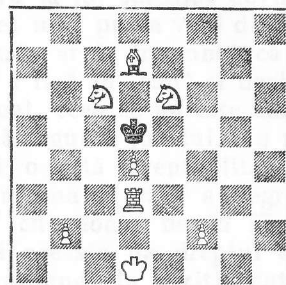
97. I. Grosu
„Revista de Șah" 1925



3×

1.d5! (am.2.Rd4) R:d5 2. D:d7+ 1...Re(c)5 2.De(c)7+ etc.

98. S. Herland
„Revista Română de Șah", 1933

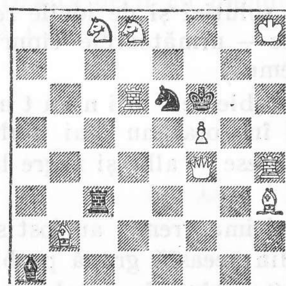


4×

1.Tg3! Rc4 2.Cf4 Rb5 3.Tb3+ 1...Re4 2.Cc7 ! Rf4 3.Re2 ! 1...Rd6 2.d5 ! R:d5(:d7) 3 Tg4(g8) etc.

Primele două variante, deși analoage, nu mai sînt simetrice.

99. Ed. Birgfeld
„Chemnitzer Tageblatt", 1926
Motto: „Cometa Pauly 1898"



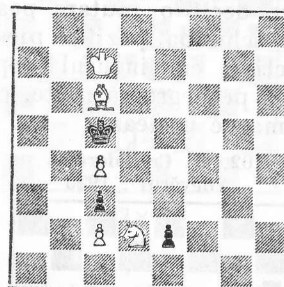
Mat invers în 3 mutări

Albul începe și silește pe negru să-i dea mat la mutarea a treia. Iată soluția asimetrică a acestei compoziții fermecătoare: **1.Tg4** ! N:b2 2.Dd4+! R:f5 3. Tg8+ T:h3×!!

În legătură cu motto-ul, menționăm că Pauly, pasionat astronom amator, a descoperit în anul 1898 o cometă care-i poartă numele. Pe atunci era în vîrstă de 22 de ani.

6) probleme s i m b o l i c e, cu poziția inițială a pieselor reprezentînd o literă, o cifră sau o figură oarecare. Este de la sine înțeles că, în astfel de probleme, conținutul va fi redus, fiind subordonat formei grafice. Pentru același motiv nici economia nu va fi perfectă, fiind nevoie de piese de „umplutură". Exemplul de mai jos prezintă o excepție, tabloul de mat fiind lipsit de figuri parazite, de umplutură!

100. Dezideriu Szilagyi
Concursul LARDY, 1975
Secția feerică, lit. L, locul I



Mat ajutor serial în 6 mutări

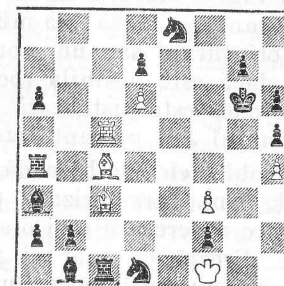
1.e1C 2.C:c2 3.Cb4 4.c2 5.c1T 6. T:c4 Cb3× ! Două promoții minore de pioni negri, cu succesiunea precisă a mutărilor în vederea autoblocării cîmpurilor din zona regelui negru, permițînd un mat model perfect.

7) probleme i d e a l e — compozițiile cu tabloul final de mat la care participă absolut toate piesele rămase pe tablă. Problema de la punctul 6 (Szilagyi) este un exemplu grăitor al unei probleme ideale.

8) probleme a r i s t o c r a t e — compoziții fără nici un pion.

9) probleme cu poziția z e r o — poziția inițială din diagramă nu are soluție, însă prin deplasarea a cîte o piesă pe un cîmp indicat în enunț se obțin doi sau mai mulți gemeni solubili.

101. Claude Goumondy
„Buletin Problemistic", 1975
Premiul I



Aj. 2× Poziția „zero"
A.Tc1→f8; B.Pa6→f4; C.Ta4→e6; D.Cd1→e1.

A.1.Nb4 Td5 2.Rf7 Tg5×; B. 1.Tb4 Nd5 2.Rf5 Nf7×; C. 1.Tc2 Ne5 2.Rf5 Nd3×; D. 1.Nc2 Te5 2.Rf6 Tg5×.

O altă împărțire a problemelor se stabilește în funcție de modul de prezentare a jocului ce se desfășoară în soluție, indiferent de conținutul tematic al acestora. Astfel, problemele se pot împărți în următoarele grupe:

A. Probleme cu b l o c a d ă, avînd două subdiviziuni:

I. blocadă completă şi
II. blocadă incompletă.
B. Probleme cu amenințare.
C. Probleme retro-analitice; pe lîngă cele două grupe de mai sus, trebuie să amintim şi de aceasta, la care dezlegătorul, înainte de a se pronunța asupra soluției, trebuie să facă o analiză retrogradă a poziției, adesea fiind chiar nevoit să reconstituie întreaga partidă pentru a constata anumite amănunte importante, ca: cine este la mutare, care a fost ultima mutare, dacă s-a mişcat regele ori turnul sau nu, spre a stabili dacă este posibilă rocada sau nu, dacă este justificată luarea pionului „en passant" etc.

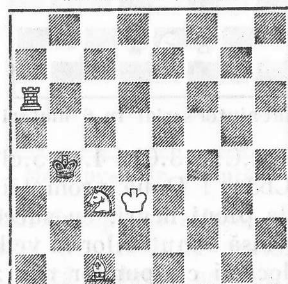
A. Problemele cu blocadă, în general, sînt caracterizate prin cheia care nu creează nici o amenințare directă cu mat şi prin faptul că răspunsurile negrului nu comportă în ele nici un fel de luptă, nu schițează nici o apărare contra vreunei amenințări iminente, pentru simplul motiv că aceasta nu există! Maturile care vor urma la mutarea a doua (sau mai tîrziu, dacă va fi vorba de o problemă cu o soluție mai lungă de două mutări) vor fi cauzate doar de faptul că, după efectuarea cheii de către alb, negrul este obligat să facă, la rîndul său, o mutare, ceea ce va avea ca efect crearea unei slăbiri fatale în lagărul negrului. Aceasta înseamnă că, dacă negrul ar fi avut dreptul să renunțe la efectuarea mutării, albul n-ar putea să dea mat!

I. Pentru blocada completă este caracteristic faptul că, în poziția inițială, adică înainte de efectuarea cheii de către alb, sînt pregătite răspunsurile cu mat la absolut toate mutările negrului. Această rețea de variante constituie aşa-numitul joc pregătit.

Deosebim următoarele feluri de blocadă completă:

1) Blocada completă simplă la care jocul pregătit rămîne neschimbat după efectuarea cheii; în acest caz cheia reprezintă o simplă mutare de aşteptare, numită „tempozug". Albul, care trebuie să efectueze prima mutare, nu face decît o mutare pasivă, fără a schimba poziția pieselor sale active, cu singurul scop de a obliga pe negru să mute, ca la problema ce urmează.

102. G. Cristoforatos
„Adevărul", 1925

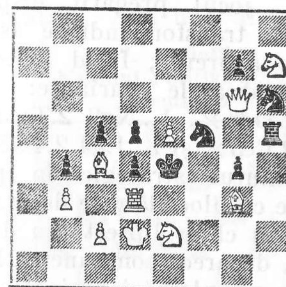


2×

Jocul pregătit — 1...Rb3 2.Tb6 ×, 1...Rc5 2.Na3 × — rămîne neschimbat după efectuarea cheii 1.Nb2! (tempozug!)

2) Blocada completă cu maturi adăugate la care, lipsind mutarea de aşteptare, albul este nevoit să dea prin cheie mai multă libertate de mişcare negrului. Astfel, apar pe lîngă maturile pregătite în poziția inițială şi alte maturi noi, urmare mutărilor suplimentare devenite posibile pentru negru după efectuarea cheii, maturi care se adaugă la cele din jocul pregătit.

103. I. A. Schiffmann
„Revista de Şah", 1925
Premiul II



2×

Spre exemplu, la problema din diagrama de mai sus există în poziția inițială trei maturi pregătite la cele trei mutări posibile ale negrului: 1...Ch6 oriunde 2.D:g4 ×, 1...Th5 oriunde 2.C(:)g5 × şi 1...d:c4 2.Dc6 ×. Lipsind posibilitatea de a efectua o mutare de aşteptare, albul este nevoit să joace 1.Tf3!!, ceea ce nu creează nici o amenințare directă cu mat, dar nici nu constituie un „tempozug", deoarece astfel se dă posibilitate negrului să mai mute cu încă trei piese, dintre care una este chiar regele (deci cheia creează şi un cîmp de refugiu). Aşadar, mai apar trei variante noi, adăugate la cele existente în poziția inițială: 1...R:f3 2.N:d5 ×, 1...g:f3 2.Nd3 × şi 1...d3 2.Te3 ×.

3) Blocada completă cu maturi schimbate. Lipsind mutarea de aşteptare şi aici, albul va fi nevoit să renunțe la maturile din jocul pregătit şi să găsească o cheie în urma căreia să poată răspunde cu alte maturi la aceleaşi mutări ale negrului. În acest caz, „jocul pregătit" devine un „joc aparent" întrucît acesta dispare, fiind înlocuit de alte maturi — schimbate. Trebuie menționat că sînt posibile trei cazuri, şi anume:

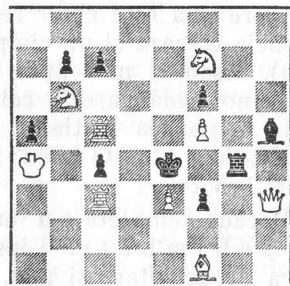
a) o schimbare parțială a maturilor pregătite;

b) schimbarea parțială a maturilor pregătite, însoțită de apariția variantelor noi;

c) o schimbare totală a maturilor pregătite în poziția inițială (cu sau fără apariția maturilor adăugate), ceea ce constituie forma mai dificilă şi totodată cea mai rîvnită de compozitori.

Următoarele exemple ne vor ajuta să ne dăm seama cu uşurință de deosebirile între cele trei cazuri menționate mai sus.

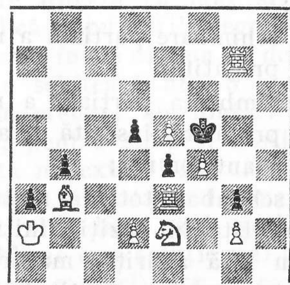
104. David Hjelle
„Revista Română de Şah", 1948
Premiul III



2×

Joc pregătit: 1...f2/T ~ 2.T3:c4/T5:c4×, 1...N~/c7~ 2.D:g4/Cd6×. După cheia 1.N:c4 !, se schimbă maturile în primele două variante: 1...f2/T ~ 2.Nd3/Nd5×; la celelalte mutări jocul rămîne neschimbat.

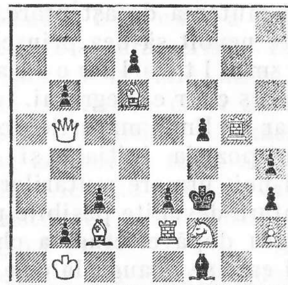
105. Paul Leibovici
„Flacăra Iaşului", 1958



2×

Joc pregătit: 1...d4/Re6 2.Tg5/Cd4×. După cheia 1.T:e4 !, un mat se schimbă — 1...d4 2.C:g3×, două maturi se adaugă — 1...R:e4/d:e4 2.Nc2/Tg5×, iar după 1...Re6 matul rămîne neschimbat.

106. Ervin Ianosi
„Problemas", 1977



2×

Joc pregătit: 1...N:e2 2.D:f5×, 1...Ng2 2.T:f5×, 1...f4 2.Ne4× şi 1...e:f2 2.Dd3×. După cheia 1.Cg4 !, jocul pregătit dispare complet, transformîndu-se astfel în „joc aparent", fiind înlocuit cu următoarele variante: 1...N:e2 2.Dd5×, 1...Ng2 2.T:e3×, 1...f4 2.Ce5× şi 1...f:g4 2.T:f5×.

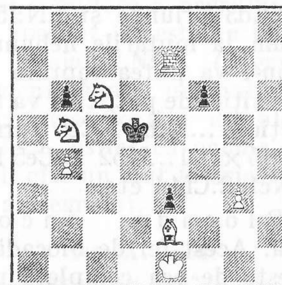
Conţinutul strategic în problemele cu blocadă este de regulă redus sau chiar lipseşte cu desăvîrşire, deoarece compunerea blocadelor complete şi mai ales cu maturi schimbate pune întotdeauna pe compozitor în faţa unor dificultăţi tehnice foarte mari. Astfel de compoziţii constituie de fapt două probleme distincte, dintre care una există înaintea efectuării mutării de cheie, iar a doua — după efectuarea cheii, şi în ambele, la orice mutare a negrului, trebuie să fie prevăzut cîte un răspuns de mat.

Considerăm util să adăugăm că blocada completă, atît de răspîndită în domeniul problemelor cu mat în 2 mutări, se întîlneşte şi

la probleme cu mat în 3 mutări, însă cu mult mai rar. Cauza principală a acestui fapt trebuie căutată, în primul rînd, în dificultăţile tehnice enorme ce le întîmpină compozitorul care ar dori să realizeze blocada completă într-o problemă cu mat în 3 mutări. Dificultatea principală constă în greutatea de a realiza matul regulat (model) în varianta principală şi de a-i adăuga cîteva variante culminate şi ele cu maturi regulate.

Cu toate acestea, sînt cunoscute cîteva compoziţii foarte reuşite, reprezentînd blocada completă în 3 mutări. Iată una din acestea.

107. J. Balik
„Narodni Politika", 1924
Premiul I



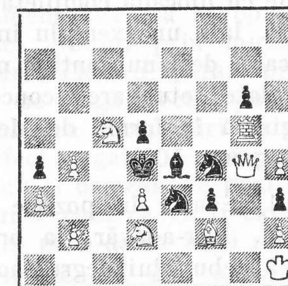
3×

Nu este greu de văzut că în poziţia iniţială negrul se află în zugzwang: la 1...R:c6 va urma 2.Nc4 cu mat inevitabil la mutarea a treia — 3.Tc7×, iar la 1...f5 2.Ce5 ! urmat, după 2...Re4, de un mat model frumos — 3.Nf3×.

Cheia 1.Tg7 ! ! nu numai că schimbă matul din varianta 1...f5, la care acum va urma 2.Tg6! cu un mat model nou — 3.Cc3×, dar mai creează două cîmpuri de refugiu pentru regele negru, rezultînd încă două variante adăugate frumoase, ambele cu maturi model: 1...Re6 2.Nc4+ Rf5 3.Cd6× şi 1...Re4 2.Cc3+ Rf5 3.Ng4×. O problemă cu adevărat desăvîrşită !

4) Blocada completă cu trecere spre ameninţare constituie un grup mai restrîns de probleme cu blocadă, care se abat de la regula generală în legătură cu caracterul cheii. Acest tip de probleme sînt incluse în grupa blocadelor tocmai prin faptul că în poziţia iniţială conţin maturi pregătite la absolut toate mutările negrului, deosebindu-se totuşi de acestea prin cheia care creează o ameninţare de mat. Astfel, prin caracterul cheii, aceste probleme fac legătura cu grupul mare al problemelor cu ameninţare. Iată un exemplu frumos.

108. V. şi S. Pimenov
Concursul revistei „64", 1929
Premiul III



2×

În joc aparent este reprezentată așa-numita combinație a semilegării: 1...Cf oriunde 2.C:f3 × și 1...N(C):d3 2.Ce6 ×. În ambele cazuri matul devine posibil pentru că figura neagră, care ar putea să-l pareze, rămîne legată în urma deplasării celeilalte figuri semilegate.

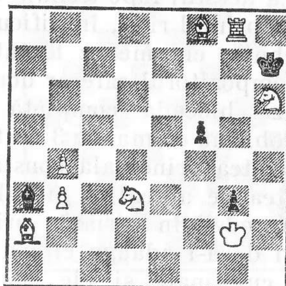
Cheia **1.D:f3** !, autolegînd dama albă, creează amenințarea de mat 2.N:e3 ×. În soluție combinația semilegării va fi, deci, înlocuită de combinația autolegării prin cheie, urmată de dezlegarea damei albe prin mutări de apărare contra amenințării: 1...Cfg2 (dezlegarea indirectă) 2.Df6 × și 1...Nf5 (dezlegarea directă) 2.D:e3 ×. Menționăm că, după 1...N:d3, ceea ce de altfel nu constituie apărarea contra amenințării, apare un dual (minor !) căci, pe lîngă 2.N:e3 × (amenințarea), mai merge și 2.D:e3 ×.

Schimbarea temelor specificate mai sus face ca jocul strategic din această problemă remarcabilă să fie foarte interesant.

Și la acest grup se pot crea probleme cu blocadă completă în 3 mutări. Iată un exemplu interesant care, deși nu conține maturi regulate, totuși are o concepție originală în formă de Meredith (diagrama 109).

Negrul se află în poziție de zugzwang. Într-adevăr, la orice mutare a nebunului negru, acesta va fi capturat de cal și la mu-

109. D. Răducănescu
„Revista de Șah", 1960
Mențiune de laudă, a 2-a



3 ×

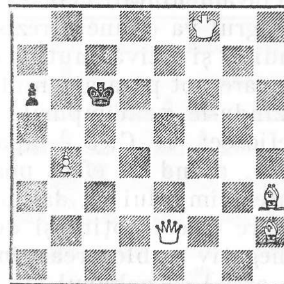
tarea a doua negrul va fi nevoit să deschidă diagonala albă prin înaintarea pionului, la care va urma 3.Nb1 ×, iar la 1...f4 2.C:f4, urmat de 3.Nb1 ×.

Cheia **1.Nb1** ! creează amenințarea 2.Cd3 oriunde și 3.N:f5 ×, dar acum la mutările nebunului albul nu-l va putea captura din cauza poziției de pat, ci îi va face obstrucție: 1...N:b4 2.Cc5 ! urmat de 3.N:f5 ×, 1...Nb2 2.Ce5 ! și la 1...Nc1 2.Cf4 ! etc.

II. *Blocada incompletă.* Acest fel de blocadă se deosebește de cea completă prin faptul că în poziția inițială ori nu există de loc jocul aparent, ori există doar parțial, adică nu sînt pregătite maturile la nici o mutare a negrului, sau ele sînt prevăzute doar la unele mutări ale acestuia. Cheia, ca și la blocada completă, nu conține nici un fel de amenințare, albul creează însă prin ea o poziție de blocadă completă, astfel că după che-

ie (zugzwang) va apare cîte un mat la fiecare mutare a negrului. Dăm mai jos două exemple edificatoare.

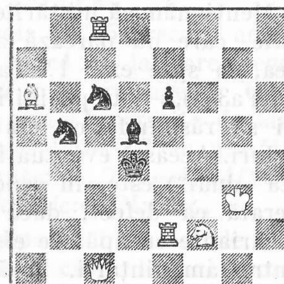
110. G. Heskia
„Revista Română de Șah", 1935



2 ×

În poziția din diagramă nu există nici un răspuns cu mat la nici o mutare a negrului, deci jocul aparent lipsește cu desăvîrșire. Cheia **1.Nf1** ! (zugzwang) nu amenință nici un mat direct, dar creează poziția de blocadă completă, astfel că acuma va fi posibil cîte un mat la oricare mutare a negrului.

111. A. Cubat
„Revista de Șah", 1959



2 ×

Aici se constată că, după deplasarea calului b5, care evacuează astfel linia de acțiune a nebulnului alb, devine posibil matul cu dama la e3, iar după evacuarea coloanei „c" — 2.Dc5 ×. În schimb, la celelalte mutări — cu nebunul sau cu pionul — nu mai există răspunsuri cu mat. Cheia **1.Te5** ! (zugzwang) face ca poziția să devină o blocadă completă, cu toate că prin cheie se creează un cîmp de refugiu pentru regele negru: 1...R:e5 2.Df4 ×, iar după evacuarea coloanei „c" se schimbă jocul: 1...Cc6 oriunde 2.De3 ×, iar la 1...C:e5 ! 2.Dc5 ×.

B. Problemele *cu amenințare* constituie grupul de compoziții la care albul creează prin cheie o amenințare cu mat. Această amenințare poate fi *directă*, în cazul cînd piesa care a efectuat cheia amenință ea însăși să facă mat, sau *indirectă*, cînd prin cheie se creează unei alte piese posibilitatea să amenințe cu mat. Spre deosebire de problemele cu blocadă, negrul are posibilitatea, în problemele cu amenințare, să se opună intenției albului prin mutări de apărare. Fiecare apărare produce însă, pe lîngă efectul pozitiv — respingerea amenințării — și cîte un efect negativ — crearea unei slăbiciuni oarecare în poziția negrului — ceea ce va fi exploatat de alb prin darea unui alt mat, diferit de cel din amenințare. Fiecare apărare, care conduce la

un mat nou, constituie cîte o variantă. Mutările indiferente, care nu fac să eşueze ameninţarea creată prin cheie, nu se mai iau în seamă, iar eventualele dualuri ce survin le considerăm minore şi le trecem cu vederea.

Iată două exemple edificatoare.

112. O. Ştefănescu
„Revista de Şah", 1955



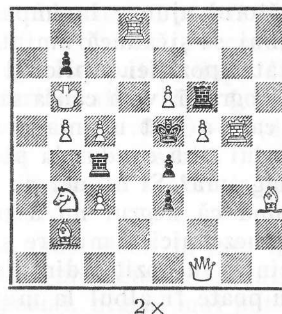
2×

În primul rînd se constată cu uşurinţă că problema aceasta nu aparţine tipului de blocadă, figurile negre avînd latitudinea să se mişte în orice direcţie fără a produce efecte negative fatale. Totuşi se observă că, la unele mutări ale negrului, albul ar putea să răspundă cu mat, spre ex., la mutarea „tare" capturarea turnului alb — 1...C:e3 2. Nh2×, iar la 1...Cd4(Te4) 2. T(:)e4×. Este natural să se caute a se crea o ameninţare cu mat, astfel ca negrul, în apărare, să fie nevoit să facă mutările arătate mai sus. De aici n-avem decît un pas pînă la descoperirea cheii soluţiei: **1.Cg7!** cu ameninţarea d i r e c t ă 2. Ce6×. Este interesant de menţionat că această cheie permite negrului să treacă la atac direct asupra regelui alb printr-un contraşah: 1...Th5+, la care albul poate însă răspunde cu 2.C:h5×.

Faţă de ameninţarea creată prin cheie negrul va opune o rezistenţă „gîndită" şi activă, mutînd doar piesele care pot para ameninţarea şi aşezîndu-le pe cîmpurile cele mai eficace: 1...C:e3 — apărare indirectă, avînd ca efect pozitiv eliberarea cîmpului e5, dar această mutare este însoţită şi de un efect negativ — blocarea cîmpului e3, astfel că nebunul alb, eliberat de necesitatea de a păzi acest cîmp, va răspunde cu 2. Nh2×. Celelalte variante rezultă după apărările directe ale negrului: 1...Cd4(Te4) 2.T(:)e4× şi 1...Cc5(Ta6) 2.Ch5×. În ultimele două variante momentul negativ al apărării cu calul rezidă în întreruperea liniilor de acţiune (interferenţă) a turnurilor negre. Încă o variantă rezultă după 1...Te5 — apărare directă, avînd ca efect negativ blocarea cîmpului e5, la care va urma 2. Tf3×. Menţionăm că mutările incidentale, care nu parează ameninţarea, ca spre ex., 1...Ta7(8) sau 1...Ta3(2), dau posibilitate albului să răspundă cu mat în două feluri. Această eventualitate (numită „dual") este, în general, considerată ca defect, dacă are loc în variante cu apărare efectivă contra ameninţării. Însă în cazul de faţă, cînd negrul face

mutări lipsite de sens, care nu parează în nici un fel ameninţarea, dualul nu este privit ca defect, fiind considerat fără însemnătate — dual minor.

113. Constantin Bidulescu
„Buletin Problemistic", 1975



2×

Şi în această problemă se constată că nu este o blocadă, deşi la unele mutări ale negrului în poziţia din diagramă albul este în măsură să răspundă cu mat, spre ex., la 1...Tf6~, deblocînd cîmpul f6, urmează 2.f6× prin descoperire, luînd totodată sub control cîmpul liber f6, iar la 1...T:e6+ sau Tg6, urmează acelaşi mat prin descoperire, însoţit de capturarea turnului, bineînţeles că la 1... T:f5 2.D:f5×.

Cheia 1.Ca5 creează ameninţarea 2.C:c4×, la care negrul se apără prin retragerea turnului, ceea ce însă permite declanşarea bateriei Pc3-Nb2 cu următoarele variante: 1...Tc4~/Tb4/Td4/T:c3 2.c4/c:b4/c:d4/N:c3×.

Grupa problemelor de ameninţare este cu mult mai numeroasă decît aceea a blocadelor. Totodată problemele din această grup se pretează cel mai bine la realizarea concepţiilor strategice, unde elementul de luptă primează, pe cînd la problemele cu blocadă totul se reduce la o alternare mecanică a mutărilor albului şi negrului.

C. Compoziţii r e t r o-a n a l i t i c e sau de analiză retrogradă constituie un grup mai puţin numeros de probleme. Loeventon, mare cunoscător şi propagandist al acestui gen, îl caracterizează astfel: „Dacă problemele directe pot reda partea poetică a jocului de şah, retrogradele pot dezvolta idei care ar putea fi considerate oarecum filozofice". Dezlegătorii acestor probleme se bucură de „plăceri estetice oferite de descoperirea unor idei, servind a demonstra cugetări logice, fin înlănţuite, care la urmă se dezleagă destul de uşor, cînd se reuşeşte a se descoperi secretele nodurilor gordiene".

Am arătat mai sus că la unele probleme este nevoie de stabilit ce mutări au fost jucate înainte de a se ajunge la poziţia din diagramă, spre a se constata dacă poziţia este legală, dacă rocada este posibilă, cine este la mutare etc.

Cu acest prilej menţionăm convenţiile stabilite cu privire la probleme în general:

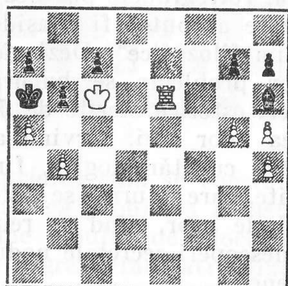
1) r o c a d a, ca cheie a soluţiei, este întotdeauna admisă, cu excepţia cazului cînd se poate demonstra că regele sau turnul au

jucat înainte de a rezulta poziţia din diagramă, şi

2) luarea „en passant" ca o cheie a soluţiei, este admisibilă doar atunci cînd se poate demonstra că ultima mutare a părţii adverse n-a putut fi decît deplasarea pionului de la orizontala a 7-a la a 5-a sau, respectiv, de la orizontala a 2-a la a 4-a.

Cîteva exemple ne vor ajuta să înţelegem specificul problemelor la care se impune aplicarea analizei retrograde.

114. S. Segenreich
„Revista Română de Şah", 1948

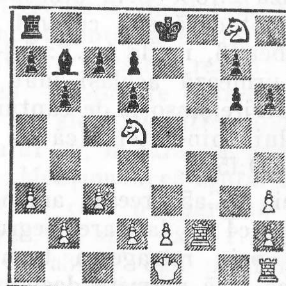


3×

Analizînd poziţia iniţială se constată că negrul este în zugzwang. Într-adevăr, la mutarea pionului b6 urmează mat într-o mutare (...b:a5 1.b5×, iar la ...b5 1. R:c7×). Dacă ne îndreptăm privirile către flancul regelui, vom constata că, după ...N:g5 1.h:g5 g(h)6 2.h(g)6, negrul va fi obligat să joace cu pionul b6, la care vor urma maturile arătate mai sus. Tot aşa după ...g6 1.g:h6 g5(:h5) 2.h:g5(Tf6 !), negrul din nou va trebui să joace cu pionul b6, la care va urma mat. Totuşi albul nu are la îndemînă nici o mutare de aşteptare pentru a obliga pe negru să mute. Atunci ce-i de făcut? Sau problema este insolubilă?

Tocmai în acest moment, cînd dezlegătorul ajunge la impas, el va trebui să-şi aducă aminte de legalitatea poziţiei. Aplicînd analiza retrogradă, vom căuta să stabilim care a fost ultima mutare a negrului ce a condus la poziţia din diagramă? Şi atunci ne vom da seama că negrul nu a putut să efectueze nici o mutare şi, în consecinţă, în poziţia din diagramă, nu poate fi albul la mutare. După această descoperire restul devine foarte simplu. Negrul fiind la mutare, albul va putea să răspundă cu mat la mutarea a treia, cum am văzut mai sus.

115. L. Loeventon
„Revista de Şah", 1955



2×

Dacă la exemplul anterior, pentru rezolvarea problemei a fost nevoie de stabilit cine este la mutare, ceea ce nu necesită o analiză retrogradă prea adîncă, de data aceasta vom avea de făcut o analiză ceva mai complicată.

Nu este greu de văzut că matul în 2 mutări se poate face, după dublarea turnurilor albe pe coloana „f", la f8. Dublarea turnurilor se poate face, însă, în două moduri: prin 1.Th1—f1 sau prin 1.0—0. Totodată se constată că şi negrul ar putea, după dublarea turnurilor albe, să-şi ferească regele prin 1...0—0—0 (dacă aceasta ar fi posibilă !), ceea ce face imposibil matul la mutarea a doua.

Se pune, deci, în faţa dezlegătorului problema dacă albul şi, în special, negrul mai pot sau nu efectua rocada. Pentru a putea răspunde la această întrebare, este nevoie să se analizeze cu atenţie poziţia din diagramă.

În analiza noastră pornim de la studiul poziţiei pionilor albi, care de la început ne arată că turnul alb f2 a putut ajunge pe acest cîmp pe două căi: 1) de la a1, prin simpla deplasare a regelui alb (în care caz albul pierde dreptul la rocadă), sau 2) prin înaintarea pionului f2 (singurul care lipseşte) şi transformarea lui la f8 în turn, în care caz regele negru a fost silit să mute, pierzînd astfel dreptul la rocadă. Stabilind acest lucru, ajungem în mod logic la concluzia următoare: ori albul nu poate face rocada, în care caz negrul are dreptul să rocheze, ori albul poate face rocada şi negrul nu.

În consecinţă, prin 1.Th1—f1 albul recunoaşte implicit că a mutat regele propriu (prin faptul că nu mută 1. 0—0) şi că, deci, negrul poate pretinde dreptul de a face rocada mare şi de a para astfel matul. Rămîne deci ca singura soluţie 1.0—0 !, mutare prin care albul demonstrează că turnul său din f2 provine din transformarea pionului f2, ceea ce înseamnă implicit că negrul nu poate face rocada şi deci va fi făcut mat.

Menţionăm că şi problema lui Ghenkin (vezi pag. 66) după cum am văzut, necesita o sumară analiză retrogradă spre a demonstra posibilitatea luării „en passant".

În încheiere trebuie să mai amintim de un gen aparte de probleme, făcînd parte tot din grupul celor retrograde, şi anume, aşa-numitele probleme cu **retromat**.

Aici se cere restabilirea poziţiei care a survenit înaintea celei din diagramă cu n mutări în urmă şi în care albul „a scăpat" ocazia de a da mat într-o mutare.

Deşi conform regulilor jocului de şah nu se admite luarea mutărilor înapoi, iar compunerea şi publicarea unor astfel de probleme ar putea fi considerată „antipedagogică", totuşi, luînd în considerare că la acest gen se pot realiza multe idei ingenioase şi în acelaşi timp pline de spirit, se admite flagranta încălcare a regulii „piéce touchée — piéce jouée" !

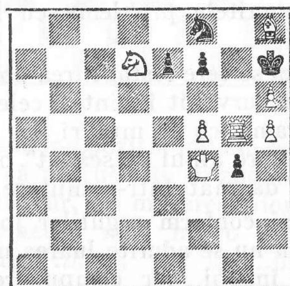
Retro-maturile se împart în două grupe mari:

1) cu enunţul „retro-mat în n mutări", în care întîi negrul, apoi albul, succesiv, retrag cîte n mutări fiecare, căutîndu-se o poziţie ce permite albului să dea mat într-o mutare, şi

2) cu enunţul „retro-mat ajutor în n mutări", în care, de data aceasta, albul şi apoi negrul retrag succesiv cîte n mutări fiecare, căutîndu-se o poziţie ce permite un mat ajutor într-o mutare (adică negrul printr-o mutare ajută pe alb să răspundă cu mat); aceste probleme pot avea — ca şi maturile ajutoare obişnuite — cîte un joc aparent.

Vom exemplifica cele de mai sus prin următoarele exemple.

116. P. Leibovici
inedită



Retro-mat în 1 mutare

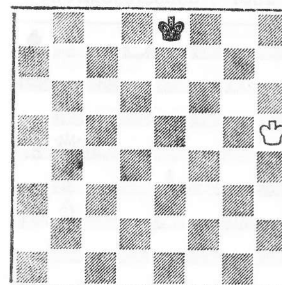
Analizînd poziţia din diagramă, se pune problema reconstituirii ultimelor mutări (în cazul de faţă cîte o mutare) care au condus la această poziţie. După retragerea mutărilor, albul trebuie să ajungă în situaţia de a fi în măsură să dea mat într-o mutare. Bineînţeles, se impune şi în acest caz ca soluţia să fie unică.

Din enunţul problemei rezultă deci că întîi negrul îşi retrage ultima sa mutare, apoi albul, şi în locul acesteia face o altă mutare însoţită de mat. Destul de uşor se găseşte următoarea soluţie: negrul retrage mutarea Rg8:Th7 (apare deci la h7 încă un turn alb), apoi albul retrage mutarea Ng7—h8 (care ar putea fi şi Pg7 ia o figură neagră oarecare la h8, transformîndu-se în nebun) şi în locul acesteia joacă 1.Th7 (:)h8 ×. Se observă însă că, după retragerea de către alb a ultimei mutări, rezultă o poziţie în care acesta **nu poate fi la mutare**, deoarece nu există nici o mutare pe care negrul ar fi putut s-o joace ca să ajungă în poziţia dată, rezultînd, deci, o poziţie de **retro-pat!** În concluzie, trebuie să constatăm că soluţia găsită nu este decît o c u r s ă.

Soluţia adevărată a problemei este următoarea: negrul retrage mutarea Rg8-h7 (fără să ia în priză un turn alb!), albul retrage mutarea Pg7:Th8N (apare deci un turn negru la h8 şi un pion alb la g7 în locul nebunului de la h8), şi acum albul joacă 1. g7:f8C × !

În diagrama 117, după o analiză minuţioasă, se poate constata că singurele mutări prin care s-a ajuns în poziţa dată şi care să permită matul ajutor într-o mutare au fost ...Th8:Dh5

117. J. Sunyer
„The Chess Amateur", 1923



Retro-mat ajutor în 1 mutare

1.Rg6:Th5. Retrăgînd aceste mutări în ordinea inversă, vom avea o poziţie în care apar turnul negru la h8 şi dama albă la h5. Plecînd de la această poziţie, vom găsi cu uşurinţă soluţia: ...0—0 ajutînd astfel pe alb să răspundă cu 1.Dh5—h7 ×

Menţionăm că această problemă are un g e m e n cu R alb la h6, găsit de K. Hannemann („Skakbladet", 1923), avînd soluţia: alb retrage Rg7:Th6, negru retrage Td6:Dh6 şi joacă ...Td6—d8, la care urmează 1.Dh6—e6 ×.

Elemente strategice

La studierea problemelor anterioare am avut ocazia să ne dăm seama într-o oarecare măsură de complexitatea jocului ce se desfășoară în cadrul soluțiilor, în special la problemele cu amenințare. Complexitatea aceasta se datorește faptului că intră în joc anumite elemente tactice, care sînt specifice jocului practic, deci constituie elementele de bază ale luptei șahiste, ale luptei ideilor și a concepțiilor, iar exploatarea de către alb a efectelor negative ale apărării necesită multă atenție și inventivitate din partea problemistului.

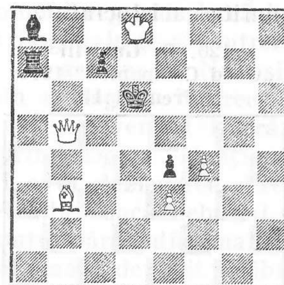
Pentru ca munca compozitorului să fie încununată de succes, este nevoie ca acesta să cunoască toate elementele tactice specifice jocului practic, care se cristalizează și se combină între ele în timpul creației artistice, dînd la iveală unele combinații strategice pline de ingeniozitate și de farmec.

Tocmai pentru îmbogățirea cunoștințelor problemiștilor noștri, le punem la îndemînă o serie de probleme clasice cu adnotări amănunțite, scoțînd în evidență spre familiarizare cele mai uzuale elemente strategice, indispensabile în munca de creație. Studiindu-le cu atenție, fiecare debutant în domeniul compoziției își va îmbogăți arsenalul mijloacelor tehnice și al cunoștințelor în general, fără de care munca lui este ingrată și rezultatele sînt sterile în cele mai multe cazuri.

Dar, înainte de toate, trebuie să facem o mențiune cu privire la termenul de „elemente strategice", pe care l-am întrebuințat nu o dată în expunerea noastră. Teoria jocului de șah consideră cu drept cuvînt elementele de care ne ocupăm ca fiind de natură t a c t i c ă, însă în uzanța problemisticii s-a încetățenit demult termenul impropriu de elemente s t r a t e g i c e, terminologie pe care o vom menține și în cele ce urmează.

Să analizăm problemele următoare spre a scoate în evidență elementele strategice cele mai uzuale.

118. R. L'Hermet
„Jungdeutschen", 1932



Mat în 2 mutări

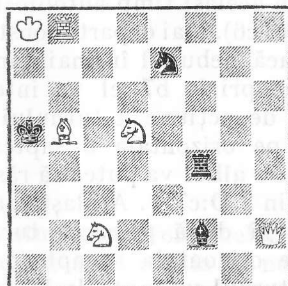
Problema din diagrama de mai sus este un zugzwang, căci după cheia **1.Dc4 !** se obține o blocadă completă. Într-adevăr, după fiecare răspuns al negrului va urma cîte un mat, fără ca prima mutare (cheia) să creeze vreo amenințare. Ne interesează însă efectele ce se produc în urma mișcării figurilor negre. Astfel, observăm că după înaintarea pionului c7, se produce blocarea cîte unui cîmp din zona regelui negru, ceea ce este folosit de dama albă, care poate să se deplaseze făcînd mat regele negru: 1...c5 2.De6≠ (cîmpul c5 este blocat), iar după 1...c6 2.Dd4≠ (cîmpul c6 este blocat !). Dar în cazul din urmă observăm că pionul la c6 nu numai că blochează un cîmp din zona regelui negru, dar și întrerupe linia de acțiune a nebunului din a8, care altfel ar putea să-și acopere regele; această întrerupere a liniei de acțiune cu o piesă de aceeași culoare se numește **interferență**. Dacă negrul va încerca să-și mute nebunul, vom obține alte maturi: 1...Nc6 2.Db4≠ (nebunul nu numai că-și blochează pionul c7, care nu mai poate înainta la c5, dar în același timp autoblochează cîmpul c6). Mai departe constatăm că dacă nebunul în înaintarea sa se va opri la b7 el va interfera linia de acțiune a turnului propriu pe orizontala a șaptea, în care caz albul va putea să răspundă prin 2.D:c7≠. Același mat va urma și după plecarea turnului de pe orizontala a șaptea; dacă însă turnul va muta la b7, se va produce o interferare a nebunului, care va fi exploatată de alb prin 2.Dd5≠.

Observăm cu această ocazie că ultimele două maturi rezultă în urma **interferării reciproce a turnului și a nebunului pe același cîmp** (b7). Astfel de perechi de variante constituie așa-zisa temă „Grimshaw". Menționăm că cele două variante cu interferarea reciprocă și pe același cîmp c6 a nebunului negru și a pionului c7, sînt foarte asemănătoare, ca efect final, cu interferența reciprocă între T și N și de aceea sînt considerate tot drept tema „Grimshaw". Totuși, în varianta 1...Nc6, n-are loc o interferență propriu-zisă, ci o blocare a pionului pe cîmpul său inițial, acest pion neputînd fi considerat ca o piesă cu acțiune lungă.

În consecință putem considera că în problema aceasta este reprezentată, sub formă de Mere-

dith, tema „Grimshaw“ dublu (în două perechi de variante).

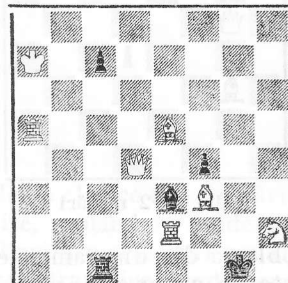
119. B. Tomasits
„Die Schwalbe“, 1930



Mat în 2 mutări

Problema are drept cheie mutarea **1.Cd4 !**, după care se amenință 2.Cb3 ≠ (deci avem o **amenințare directă**, căci aceeași figură execută atît mutarea de cheie, cît și mutarea de mat din amenințare). Amenințarea se poate para prin luarea calului cu T sau cu N. În ambele cazuri se produce o interferare reciprocă pe același cîmp, însoțită totodată de **evacuarea** alternativă a liniilor de acțiune ale damei albe de către cele două figuri tematice ale negrului, după care urmează: 1...T:d4 2.Dc7 ≠ și 1...N:d4 2.Da2 ≠. Însă, avînd în vedere că această interferare se produce în urma sacrificării unei piese albe pe cîmpul de interferență a celor două figuri negre, avem o nouă temă, numită tema „Novotny“. Această temă este mult înrudită cu tema „Grimshaw“. Menționăm că problema analizată, pe lîngă că este un **Meredith**, mai are o particularitate — la construirea ei autorul n-a folosit nici un pion! Astfel de probleme sînt numite „aristocrate“.

120. G. Guidelli
„Good Companion“ 1919
Premiul I



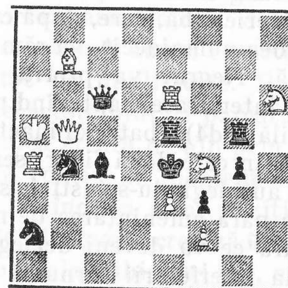
Mat în 2 mutări

Aici găsim alte elemente strategice. Cheia **1.Nh8 !** creează o **amenințare indirectă**, deschizînd accesul turnului alb pe coloana „g“, de unde amenință 2.Tg5 ≠. Cînd o figură părăsește o linie, deschizînd linia de acțiune a unei alte figuri, se spune că se produce o **evacuare** a liniei, ceea ce constituie o acțiune diametral opusă interferării. În cazul nostru nebunul alb evacuează orizontala a cincea (și la problema 119 am văzut evacuarea liniilor de acțiune ale damei albe de către cele două figuri tematice negre). Negrul se apără contra amenințării, producînd o **obstrucție** a orizontalei a cincea cu pionul (1...c7-c5). Conchidem deci că, spre deosebire de interferență, în cazul obstrucției, linia de acțiune a unei figuri este întreruptă de o piesă **de culoare opusă**. În urma obstrucției din problema noastră, amenințarea

este parată, în schimb apare o altă slăbiciune în poziția negrului: pionul negru de la c5 interferează diagonala g1-a7, întrerupînd linia de acțiune a Ne3 și prin aceasta **dezlegînd indirect** dama albă care, devenind liberă, face mat prin 2.Dg7 ≠. Menționăm că am fi avut **dezlegarea directă** a damei albe, dacă nebunul negru ar fi putut părăsi diagonala a7-g1. Ultimul mat a devenit posibil prin plecarea nebunului alb tocmai la h8, adică dincolo de cîmpul g7, de care are nevoie dama albă. O astfel de eliberare a liniei de acțiune se numește **degajare**, care se deosebește de evacuare prin faptul că deplasarea figurii se face **în lungul** liniei de acțiune care urmează a fi eliberată și **în sensul** mutării ce va fi efectuată de cea de a doua figură activă.

În concluzie, mutarea de cheie din problema precedentă (1.Nh8) evacuează orizontala a cincea și totodată degajează diagonala a1-h8.

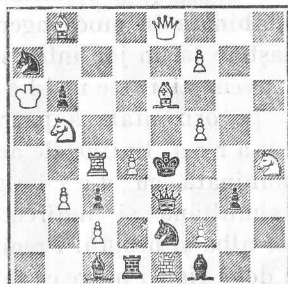
121. L. A. Isaiev
Din concursul Secției unionale de șah, 1925



2×

Problema lui Isaiev reprezintă un complex de idei, folosind cîteva elemente strategice cunoscute, însă combinate în mod ingenios, dînd naștere la un joc interesant. Astfel, avem aici s e m i l e g ă t u r a pe orizontala a patra și e v a c u a r e a liniilor de acțiune, combinată cu d e z l e g a r e a simultană și indirectă a figurilor albă și neagră. Precizăm că cele două figuri negre ce se află între Ta4 și regele negru, adică Cb4 și Nc4, sînt s e m i l e g a t e, deoarece la mutarea uneia din ele, cealaltă rămîne legată. În poziția problemei avem trei figuri legate: dama albă (prin Te5), dama neagră (prin Nb7) și turnul negru (prin Te6). Cheia **1.Cf7 !** creează un cîmp de refugiu (f5) și amenință cu 2.Cd6 ≠. Negrul se apără contra amenințării dezlegînd indirect, prin interpunerea uneia din cele două figuri semilegate pe linia de legătură a damei negre. Concomitent se produce însă dezlegarea indirectă și a damei albe, care, profitînd de evacuarea liniei de acțiune de către una din cele două figuri semilegate și de faptul că cealaltă figură a rămas legată, face mat regele negru: 1...Cd5 2.Db1 ≠ și 1...Nd5 2.Dd3 ≠. Variante secundare completează cu succes cele două variante tematice: 1...Rf5 2.D:e5 ≠ și 1...T:e 2.C:g5 ≠.

122. G. J. Nietvelt
„Tijdschrift v.d. Neederlandse Schaakb.
1928



2×

Această problemă ne înfățișează un element nou — b a t e r i e. Numim baterie un cuplu de două piese de aceeași culoare, din care una cu acțiune lungă (D, T sau N), iar cealaltă oarecare (inclusiv P sau chiar R), însă cu mers diferit, prima fiind interferată de cea de a doua, astfel că, prin deplasarea acesteia, se deschide linia de acțiune a primei figuri. Din cele două piese dintr-o baterie deosebim figura **mobilă**, care interferează cealaltă figură și prin mutarea sa deschide linia de acțiune a acesteia, și figura **imobilă** (D, T sau N), care se află în spatele figurii mobile. Bateria poartă numele figurii mobile. Astfel, în problema de mai sus avem o baterie albă a nebunului (Ne6 și De8) și o altă baterie albă a pionului (Pd4 și Tc4), precum și o baterie neagră a calului (Ce2 și Nf1). Dacă în cursul dezlegării o baterie intră în acțiune, se zice că această baterie este a c t i v ă; în caz contrar bateriei i se zice i n a c t i v ă sau p a s i v ă.

Pe lîngă cele trei baterii amintite mai sus, mai avem și o semilegătură a două figuri negre (combinație pe care am mai întîlnit-o la problemele 108 — în joc aparent, și 121 — în soluție). Precizăm că semilegătura poate fi c o m p l e t ă sau i n c o m p l e t ă. Semilegare incompletă avem atunci cînd tema combinației rezultă în urma deplasării doar a unei singure figuri negre din cele două ce se află semilegate. Semilegarea completă dă naștere la două variante tematice, care rezultă în urma mișcării pe rînd a celor două piese negre semilegate. Se cere ca legarea figurii rămase nemișcată să fie exploatată în mod obligator de către alb prin mutarea de mat, cum de altfel se întîmplă la toate problemele amintite mai sus.

Cheia 1.Tb4! permite bateriei nebunului să intre în acțiune, amenințînd cu mat prin descoperire — 2.Nc4≠. De remarcat că figura mobilă a bateriei active interferează linia turnului din a doua baterie albă, care, după cum vom vedea numaidecît, va rămîne inactivă. Negrul va profita de această interferare, capturînd piesa mobilă (Pd4) a bateriei inactive cu una din cele două figuri semilegate, autolegîndu-se astfel, spre a putea para amenințarea de mat cu figura ce va deveni dezlegată în urma interferării turnului alb prin mutarea de amenințare

(2.Nc4≠). Amenințarea fiind astfel parată, albul va exploata în schimb efectul negativ — autolegarea ambelor figuri negre din semilegătură, din care fiecare ar fi putut anihila maturile ce urmează, dacă n-ar fi fost legate: 1...D:d4 2.C:c3≠ (nu 2.Nc4≠?, din cauza 2...De5!) și 1...C:d4 2.f3≠ (nu merge 2.C:c3≠, calul alb fiind legat din cauza bateriei negre intrate în acțiune). Se remarcă rolul pionului alb de la f2 în ambele variante tematice, fiind necesar în prima ca „păzitor" al cîmpului e3 din zona regelui negru, iar în a doua ca „mateur". Interesant este de asemenea și rolul calului alb de la b5, care ar fi putut face mat regele negru în ambele variante, dacă nu rămînea legat în cea de a doua după deplasarea calului negru de la e2, evitîndu-se astfel posibilitatea unui dual major.

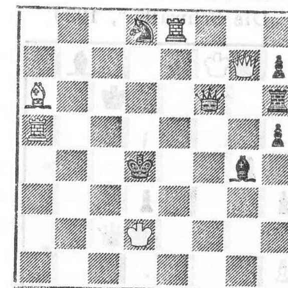
Jocul tematic legat de cele două baterii albe constituie tema apărării prin autolegare sau mai simplu „Apărarea Schiffmann", după numele inventatorului ei.

Mutările pieselor negre în probleme cu amenințare, după cum am constatat, au un caracter pronunțat de duplicitate. Pe de o parte aceste mutări parează amenințarea creată de alb prin cheie, adică conțin un **moment de apărare**, avînd un efect pozitiv, iar pe de altă parte creează în același timp unele slăbiciuni noi, exploatate de alb pentru a face mat — deci conțin un **moment de slăbire**, avînd un efect negativ.

Fiecare element strategic din cele ce le-am cunoscut și care se pune în evidență prin efectul negativ ce-l produce, are și o a n t i f o r m ă, care se bazează pe efectul pozitiv ce-l conține, alături de cel negativ. Astfel, spre exemplu, ideii de blocare îi corespunde, în sensul acesta, ideea de deblocare, cînd negrul, apărîndu-se de amenințare, deblochează un cîmp din zona regelui propriu, ideii de dezlegare a figurii albe — ideea de apărare prin legarea figurii albe, ca și ideii de interferare — evacuarea liniei de acțiune (dezinterferare) a figurii proprii.

Pentru a ne da seama mai bine despre esența antiformei, să cercetăm problemele ce urmează.

123. F. Fränkel
„Die Schwalbe", 1932



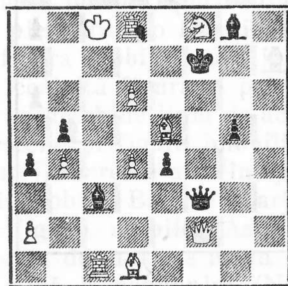
2×

Aici este reprezentată, într-o formă grațioasă și economică (Meredith!), cunoscuta temă „Gamage". Specificul acestei teme constă în faptul că figura neagră legată (dama) poate, în poziția inițială,

para cu succes matul ce va încerca să-l dea figura albă (dama) care o leagă (1.Da7≠? Db6 !)

Albul prin cheie creează o amenințare oarecare: **1.Nd3 !** (am. 2.Te4≠), obligînd pe negru, în apărare, să interfereze dama proprie, ceea ce va fi exploatat de dama albă. Astfel, dacă negrul va face obstrucția turnului alb de la e8, plasînd N sau C la e6 (apărarea indirectă), se va produce interferarea orizontalei a șasea: 1...Ne6 2.Da7≠ și 1...Ce6 2.Dd7≠!, iar la apărarea directă a cîmpului e4 cu nebunul negru, se interferează coloana „f", evacuîndu-se totodată coloana „g": 1...Nf3(5) 2.Dg1≠. În consecință aici tema „Gamage" este reprezentată în trei variante.

124. F. W. Nanning
„Die Schwalbe", 1930



2×

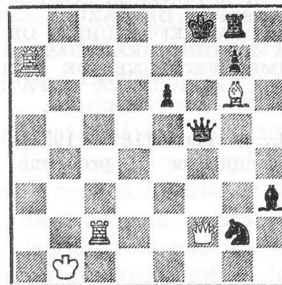
Și la această problemă avem dama neagră legată, însă după efectuarea cheii **1.a2-a3 !** apare amenințarea 2.Da2≠, exploatînd interferarea orizontalei a treia chiar în poziția inițială de către Nc3. Negrului nu-i rămîne decît să evacueze orizontala a treia spre a para amenințarea: 1...Nc3 oriunde, însă prin aceasta se ridică obstrucția coloanei „c" și urmează 2.Tc7≠. O altă apărare tematică este 1...e4-e3 2.D:f3≠ (nu 2. Da2≠? din cauza 2...Dd5 !).

Comparînd cele două probleme de mai sus, constatăm că ambele conțin aceeași idee — tema „Gamage", însă la prima interferarea damei negre se produce în apărare contra unei amenințări oarecare, pe cînd la a doua dama este interferată în poziția inițială, amenințînd, după efectuarea cheii, ca să zicem așa — „matul Gamage" și negrul se apără dezinterferînd dama proprie. Deci lucrurile se petrec la cele două probleme exact în ordinea inversă, ceea ce arată că problema a doua reprezintă a n t i f o r m a ideii din prima. De aceea se spune că problema a doua ne înfățișează tema „anti-Gamage".

Este posibilă reprezentarea în aceeași problemă a unui element strategic sau a unei teme, împreună cu antiforma lor, lucru pe care îl exemplificăm în problema din diagrama 125.

Dama neagră fiind legată de dama albă, cheia **1.Df3 !** creează amenințarea 2.Da8≠ (mat „Gamage"), exploatînd interferarea

125. A. Wostijn
„De Problemist", 1930



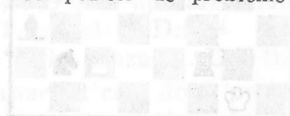
2×

damei negre în diagonală de pionul e6, ceea ce constituie, după cum am văzut mai sus, antiforma temei Gamage. Negrul, în apărare, joacă 1...e6-e5, evacuînd diagonala albă, însă interferează orizontala a cincea, la care va urma 2.Da3≠ (un nou mat Gamage). Avem deci aici o combinare a temelor Gamage cu anti-Gamage, rezultînd așa-numita „antiformă completă".

Despre tehnica compoziției

MĂIESTRIA ADEVĂRATĂ CONSTĂ ÎN SUPUNEREA COMPLETĂ A MATERIALULUI, CONCEPȚIEI. ÎN ASTFEL DE CAZURI, CERCETÎND O COMPOZIȚIE, NU MAI SESIZĂM EFORTURILE DEPUSE DE AUTOR PENTRU REALIZAREA EI, GÎNDIREA NOASTRĂ NU ESTE DERANJATĂ DE NICI O IMPERFECȚIUNE, DE NICI UN DETALIU SUPĂRĂTOR, LUCRAREA RESPECTIVĂ ÎNFĂȚIȘÎNDU-NE UN TOT OMOGEN ȘI PERFECT.

L. A. Isaev (1899—1932)
Compozitor de probleme

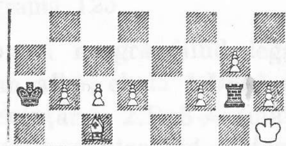


În compoziția șahistă au fost elaborate în decursul vremurilor principiile despre care am vorbit și în capitolele precedente, principii care au fost unanim acceptate. Să le enumerăm încă o dată avînd în vedere importanța lor în munca de creație a compozitorilor.

1. Numărul pieselor dintr-o compoziție (problemă sau studiu) nu trebuie să depășească numărul total de piese — 16 albe și tot atîtea negre.

2. Poziția pieselor dintr-o compoziție trebuie să fie legală, putînd rezulta din poziția inițială a pieselor, prin desfășurarea unei partide imaginare, cu respectarea tuturor regulilor de joc.

3. Piesele folosite să nu depășească numărul lor normal. Astfel, se admit cel mult cîte o damă de ambele culori, cîte două turnuri, doi cai, doi nebuni (unul de cîmpuri albe și celălalt de cîmpuri negre) și cîte opt pioni. Am arătat în cadrul capitolului „Noțiunile de bază ale compoziției șahiste" că, uneori, se admite prezența figurilor peste numărul lor normal, cînd realizarea unei idei o cere. Este perfect legală apariția unor figuri peste numărul lor normal în cursul soluției, în urma promoției de pioni. Totodată, compozitorii trebuie să evite folosirea nebunilor proveniți din transformarea pionilor, spre ex., nebun alb la e3 în prezența pionilor albi la b2 și d2, sau nebun negru la d4, existînd pioni negri la e7 și g7, nebunii respectivi neputînd părăsi locurile lor inițiale. De asemenea, sînt inexplicabile și deci ilegale, inadmisibile spre ex., prezența pionului alb la h3 odată cu pionii g2 și h2 de aceeași culoare, sau așezarea unui nebun negru la h8 în prezența pionului negru la g7. În diagrama următoare mai prezentăm două cazuri de poziții ilegale, ceva mai complexe.



4. Dezlegarea unei compoziții nu trebuie să fie evidentă, ci să prezinte o dificultate oarecare în găsirea soluției, altfel ea nu va prezenta interes pentru dezlegător. Așadar cheia trebuie să fie mascată, fără a reprezenta un atac direct asupra regelui negru sau să-i reducă libertatea de mișcare, dacă aceasta există în poziția inițială. Într-adevăr, „șahul" la prima mutare conduce la limitarea posibilităților defensive ale negrului, îngustînd parcă albia soluției unei probleme. Nu se admite de asemenea luarea în priză cu prima mutare a unei figuri negre (se tolerează doar luarea unui pion negru). De asemenea, este considerată defectuoasă cheia constînd în plecarea unei figuri albe din priză, exceptînd cazul cînd ea se așază în schimb în bătaia unei alte piese negre. Dacă în poziția inițială a unei probleme cu mat în 2 mutări regele negru are unul sau mai multe cîmpuri libere (de refugiu), este necesar ca compozitorul să prevadă și cîte un răspuns de mat la fiecare fugă a regelui negru. În caz contrar, problema va fi considerată oarecum defectuoasă, întrucît dezlegătorul va căuta înainte de aprofundarea conținutului (ideii), răspunsul cu mat la fuga regelui, fără să fie nevoit să descopere concepția problemei. Dacă în poziția inițială a unei probleme cu mat în 2 mutări negrul poate ataca regele alb printr-un contrașah (așa-numitul „joc de răzbunare"), compozitorul este obligat să prevadă și un răspuns de mat, altfel sarcina dezlegătorului va fi redusă doar la căutarea cheii care va face posibil un astfel de răspuns.

5. Transformarea pionului într-o figură la prima mutare se admite doar în cazul cînd promoția pionului constituie o parte din concepția tematică.

Cu privire la dreptul de a face rocada și a lua „en passant" compozitorii trebuie să țină cont de cele menționate mai înainte, la subcapitolul C, despre compoziții retroanalitice (vezi capitolul „Clasificarea problemelor de șah").

6. Într-o compoziție nu trebuie să existe nici o piesă albă sau neagră de prisos, inutilă pentru exprimarea conținutului tematic (principiul economiei!); se pot tolera doar piesele indispensabile pentru eliminarea eventualelor duble soluții din jocul tematic. Valoarea unei probleme depinde de conținutul ei și de forma în care acesta este realizat. Conținutul se referă nu numai la jocul tematic în care este reprezentată ideea, tema (variante principale, tematice) ci și la jocul suplimentar (variante secundare). Acesta din urmă constituie întotdeauna un adaus valoros la conținutul tematic al problemei. O valoare deosebită prezintă acele variante secundare care sînt unite printr-un moment tactic comun, cu condiția ca ele să fie realizate de aceleași piese care joacă în variante

tematice. Cu cît concepţia problemei este mai interesantă, iar realizarea ei corespunde cerinţelor artistice, cu atît valoarea compoziţiei va fi mai ridicată.

Găsirea unei forme potrivite şi economice pentru exprimarea unei concepţii interesante depinde de însuşirile creatoare şi de tehnica compozitorului, însă nu trebuie să se creadă că acestea aparţin numai „celor aleşi". Fiecare şahist pe care îl va interesa compoziţia poate să-şi însuşească această artă, dar succesul deplin este determinat în cea mai mare măsură de modul de percepţie şi aplicare a principiilor de tehnica compoziţiei şahiste şi numai într-o măsură mai redusă de însuşirile individuale (talent).

Este adevărat că tehnica compunerii nu poate fi însuşită „din zbor". Primele lecţii practice ale unui debutant trebuie să fie bazate pe:

— atenta cercetare şi dezlegare a problemelor publicate în presa de specialitate, examinînd în spirit critic raţiunea care a determinat pe autor să adopte un fel sau altul de plasare a pieselor, şi

— pe studiul temelor principale şi aprecierea compoziţiilor din punctul de vedere al îmbinării conţinutului strategic cu forma artistică — toate acestea contribuind treptat la formarea gustului şi la desăvîrşirea tehnicii în compoziţie.

Inspiraţia creatoare va veni în cele din urmă ca rod al muncii depuse!

Debutantul nu va fi scutit niciodată de unele încercări nereuşite iar momentul în care va înţelege în spirit autocritic şi obiectiv slaba valoare a acestora, va constitui cu siguranţă un pas spre însuşirea creatoare a tehnicii compoziţiei.

În cele din urmă, debutantul va deveni un compozitor rutinat şi îşi va da seama că unele din lucrările sale, pe care le considera reuşite la vremea lor, nu-l mai satisfac, ajungînd să le aprecieze ca adevărate „păcate ale tinereţii", după cum s-a exprimat odată mult regretatul compozitor român I. A. Schiffmann.

În concluzie, numai printr-o muncă perseverentă, de studiu aprofundat, creaţiile artistice vor putea satisface atît pe autorul lor, cît şi pe critici-dezlegători.

Ne-a rămas să facem cîteva precizări de ordin general cu privire la tehnica compunerii problemelor, şi anume la terminologia formală adoptată în această îndeletnicire.

Matul pregătit de alb drept răspuns la o mutare indiferentă a negrului se numeşte a m e n i n ţ a r e. Mutările negrului împiedicînd realizarea ameninţării (avînd deci un efect pozitiv) se numesc a p ă r ă r i. Diverse apărări aduc ramificarea soluţiei şi, împreună cu ameninţarea, formează v a r i a n t e ale soluţiei problemei.

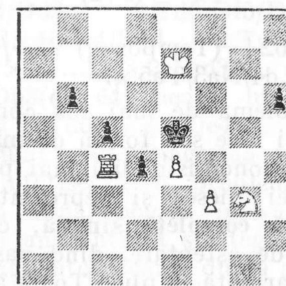
Pentru ca problema să fie solubilă, fiecare mutare de apărare trebuie să aibă, afară de un efect pozitiv, şi unul negativ, constînd în slăbirea poziţiei negrului într-un anumit punct, ceea ce va permite albului să răspundă cu un mat nou, diferit de cel din ameninţare. Dacă se întîmplă ca negrul să aibă o mutare de respingere a ameninţării fără a fi însoţită de un efect negativ, matul în varianta respectivă nu va fi posibil, iar problema devine i n s o l u b i l ă. Pe acest fenomen se bazează construirea soluţiilor aparente — curselor, care îmbogăţesc conţinutul problemei.

Fiecare variantă a soluţiei trebuie să fie încheiată cu un singur mat, care să difere de cel din ameninţare. Dacă într-o variantă apare posibilitatea de a face mat în două moduri, se spune că varianta respectivă admite un *d u a l*, ceea ce constituie un defect. Dualurile din variantele tematice denaturează intenţia autorului, pentru care motiv sînt considerate d u a l u r i g r a v e, intolerabile. Dualurile care apar în variante secundare ca urmare a mutărilor de apărare eficientă împotriva ameninţării, constituie şi ele un defect care trebuie înlăturat. În schimb, dualurile ce apar după mutările prin care nu se respinge ameninţarea nu se iau în considerare. Menţionăm că la problemele cu Zugzwang toate variantele sînt considerate principale şi deci nu se admite nici un dual.

De notat că adepţii şcolii boemiene (cehe) trec cu vederea dualurile ce au loc în variante care nu se termină cu mat regulat (model), considerînd astfel de variante ca şi inexistente!

Să trecem acum, după expunerea considerentelor de ordin general, la cercetarea cazurilor concrete, exemplificînd expunerea defectuoasă şi neeconomică a unor combinaţii destul de interesante. Alăturăm de fiecare dată şi cîte o reconstrucţie a originalului spre a demonstra posibilitatea reală ce a existat pentru exprimarea corectă şi artistică a aceleiaşi idei.

Pentru început am ales o lucrare tipică a unui debutant.



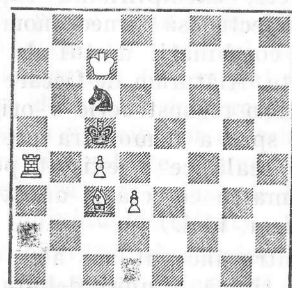
2 × (5+5)

1. Ch5 (Zugzwang) b5/d3 2.T:c5/f4 ×. În poziţia iniţială nu există răspuns la fuga regelui negru — 1...Rf4 2.?. ×

Analizînd problema, se constată că aceasta are o cheie slabă,

deoarece ia regelui negru cîmpul de refugiu f4, **conţinutul redus** la două variante simple, poziţia neeconomică întrucît întrebuinţează pionul negru h6 doar pentru eliminarea dublei soluţii (1.Ce2? h5! 2.? ≠), un pion negru fără nici un rost la c5 şi un cal pasiv care face doar paza cîmpului f4 după efectuarea cheii, blocînd totodată pionul h6.

Reconstrucţie



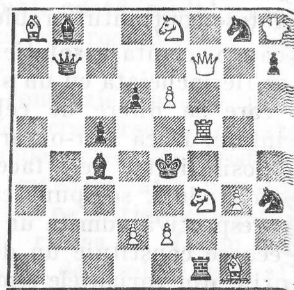
2× (5+2)

1.Nb2! (Tempozug) C~/Cd4/Cb4 2.d4/Na3/Ta5×.

Problema de mai sus conţine aceeaşi idee sub formă de **miniatură**, economisind nu mai puţin de trei piese, şi reprezintă o **blocadă completă simplă**, cu o cheie de aşteptare, dînd naştere la o variantă în plus. Toate acestea arată limpede că lipsa de cunoştinţe şi de rutină au făcut ca autorul-debutant să nu respecte principiile elementare ale compoziţiei.

Debutantul nu trebuie să se mulţumească cu schema găsită, ci trebuie să dea amploare ideii abordate, fără ca s-o întunece cu variante secundare ce n-au nici o legătură cu tema centrală. Uneori problemiştii tineri nu reuşesc să găsească o cheie sau o ameninţare adecvată şi atunci, fără să analizeze mai atent mecanismul ales, nu fac altceva decît să adauge figuri noi, ce nu sînt indispensabile pentru realizarea temei propuse.

Diagrama ce urmează reprezintă o problemă a unui debutant, mulţumit că a reuşit să găsească un aranjament potrivit, fără ca să analizeze însă mai atent posibilităţile ascunse în poziţia pieselor active.

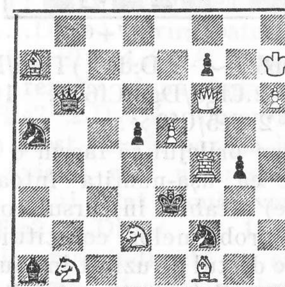


2× (11+10)

1.Td5! (~ 2.Df5×) R:d5/D:d5/N:d5 2.N:b7/D:h7/d3×, 1...D:f7/T:f3/Cg~ 2.Te5/D:f3/Cf6×, 1...Db2+ 2.Td4×, dar şi Te5×, deci un dual grav!

Cheia bună dezleagă dama neagră, crează un cîmp de refugiu (d5) pentru regele negru şi permite un contraşah cu dama neagră dezlegată. La acest contraşah intră în acţiune bateria albă a turnului (Td5 şi Na8), care răspunde cu dublu-şah, prin descoperire, făcînd mat regele negru concomitent cu acoperirea regelui propriu: 1...Db2+ 2.Td4++ şi mat! Observăm însă că albul poate răspunde cu acelaşi rezultat şi prin 2.Te5++ şi mat, ceea ce reprezintă un **dual grav**, deoarece are loc tocmai în varianta principală, care constituie însăşi esenţa combinaţiei. Pe lîngă aceasta găsim două variante secundare care nu completează tema problemei, ci o întunecă, constituind o suprastructură fără vreo legătură cu ideea principală. Acestea sînt: 1...T:f3 2.D:f3≠ şi 1...Cg8 oriunde 2.C(:)f6≠; pentru aceste variante cu totul secundare autorul a încărcat poziţia cu trei figuri — Tf1, Ce8 şi Cg8.

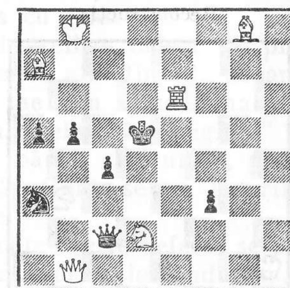
Reconstrucţie



2× (9+8)

1.Td4! (~ 2.Df4×) R:d4/D(N):d4 2.N:b6/Dg5×, 1...D:f6/Ch3 (e4, d3) 2.Te4/Td3×, iar la 1...D:b1+ 2.Td3×!

Diagrama de mai sus ne demonstrează că pentru înlăturarea dualului din varianta principală a existat o posibilitate reală, însă autorul a neglijat-o în graba să dea publicităţii o compoziţie „necoaptă". Suprimarea variantelor secundare, „suprastructurale", a permis să se facă o economie însemnată care se soldează cu patru piese, poziţia problemei devenind mai uşoară.

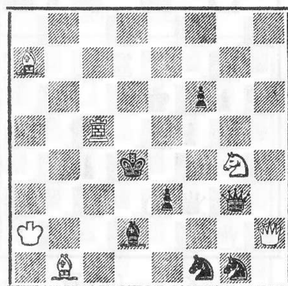


2× (6+7)

1.C:c4! (~ 2.Ce3×) Dh2+/D:c4/Dd3 2.Td6/Df5/D:d3×, 1...R:c4/C:c4/b:c4 2.Te3/D:b5/Db7×, 1...Dd3 2.D:d3×, dar la 1...Db3(d3, e4) poate urma pe lîngă 2.Td6× şi De4×, iarăşi un dual grav. Diagrama aceasta ne înfăţişează o problemă cu cheia bună, bogată în variante şi cu un conţinut strategic interesant (autoblocarea dublă a cîmpului de refugiu creat prin mutarea de cheie, care permite şi un contraşah), avînd însă un dual supărător după apărările 1...Db3 (d3, e4) 2.Td6≠ şi 2.De4≠. O corectare prin simpla adăugare a unui pion negru la f5 (pentru înlăturarea dualului 2.De4≠) n-ar

fi eficace, deoarece problema ar deveni **insolubilă** după 1...f5—f4 ! Însă o rotire a poziției cu 90° spre stînga și o mică restructurare i-ar fi dat autorului posibilitatea de a prezenta, cu același număr de piese, o problemă reușită din toate punctele de vedere, precum ne-o demonstrează diagrama următoare.

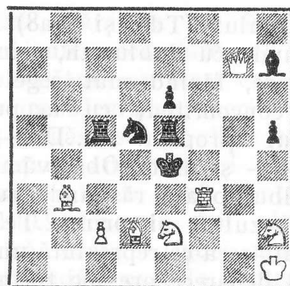
Reconstrucție



2× (6+7)

1.C:e3! (~ 2.Cf5 ×) Dg8 +/D:e3/C:e3 2.Tc4/Dd6/D:d2 ×, 1... R:e3/N:e3 2.Tf5/Db2 ×, iar la 1...Df2 (f3, g4) va urma numai 2.Tc4 ×!

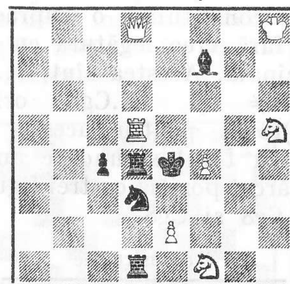
Autorul problemei din diagrama ce urmează a întrebuințat 15 piese pentru realizarea ideii sale, însă, cum ne demonstrează reconstituirea ei, aceeași idee, cu o cheie tot atît de bună și cu o variantă strategică în plus (avînd caracterul unei apărări prelungite), s-ar fi putut realiza cu o economie de două figuri. Pentru aceasta, precum este ușor de constatat, poziția a fost întoarsă cu 90°, spre stînga.



2× (8+7)

1.Tf5 ! (~ 2.D:e5 ×) T:f5/R:f5/N(p):f5 2.Dd4/Cg3/Dg2 ×, 1...C~ 2.Tf4 ×.

Reconstrucție

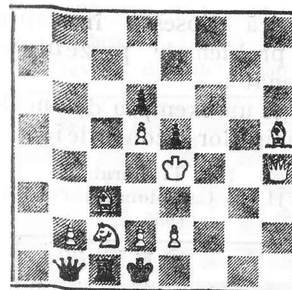


2× (7+6)

1.Db6! (~ 2.D:d4 ×) T:d5/N:d5/R:d5 2.Cfg3/Dg6/Cf6 ×, 1.C~/C:f4 ! 2.Te5/Cf6 ×.

Avem prilejul să facem o constatare că așa-numita întoarcere (rotire) a tablei în cursul compunerii problemelor constituie un mijloc destul de uzitat în căutarea formei celei mai potrivite, și aceasta pentru a găsi o folosire cît mai activă pentru pioni.

La problema de mai jos, cu tot conținutul interesant și destul de bogat, găsim unele defecte de construcție din cele amintite mai sus.



2× (9+5)

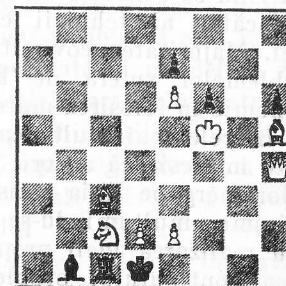
Cheia se găsește fără dificultate, deoarece albul este pus în fața amenințării cu contrașah 1...D:c2 +, la care, în poziția inițială, nu există răspuns cu mat. Cum s-ar putea oare contracara această amenințare puternică din partea negrului? Părăsirea diagonalei albe primejdioase prin 1.Re3 nu dă nimic, căci după 1...e5—e4 albul n-are posibilitatea să răspundă cu mat. Singura mutare eficace rămîne deci **1.Rf5** ! pentru a putea răspunde la 1...D:c2+ prin bateria pionului 2.e2—e4 ≠. A doua variantă rezultă după fuga regelui 1...R:c2 2.Da4 ≠; observăm că, și în acest caz, în poziția inițială n-a existat nici un răspuns cu mat. Mai sînt două variante: 1...T:c2 2.Dh1 ≠ și 1...e5—e4 (dezlegarea indirectă a calului, sau dama pleacă, dezlegîndu-l direct) 2.Ce3 ≠.

Menționăm că cele patru variante, cu tot atîtea maturi diferite, reprezintă un conținut bogat, combinînd mai multe elemente strategice (contrașah însoțit de autoblocarea cîmpului de refugiu, deblocarea cîmpului c1 însoțită de autoblocare, fuga regelui, dezlegarea directă sau indirectă a calului alb). Însă în construcția problemei se remarcă o serie de defecte, dintre care două le-am și scos în evidență: 1) contrașah în poziția inițială, fără răspuns cu mat pregătit, și 2) la fuga regelui pe cîmpul c2, în poziția inițială, nu exista răspuns cu mat.

Al treilea defect îl prezintă nebunul alb din c3, deoarece el provine din transformarea unui pion, nebunul „original" neputînd părăsi cîmpul c1, pionii b2 și d2 aflîndu-se pe locurile inițiale.

Toate aceste defecte se pot elimina ușor, înlocuind dama neagră prin nebun, în care caz pionul b2 va deveni inutil (rostul lui în prezența damei negre era să limiteze mișcările ei pe coloana „b"), iar existența nebunului alb la c3 devenind legală. De asemenea, regele alb, cu pionii de lîngă el, se deplasează în diagonală cu un cîmp mai sus.

Reconstrucție



2× (8+6)

Acum, la toate mutările negrului vom avea răspunsuri cu mat chiar în poziția inițială, problema devenind o blocadă completă cu un mat adăugat: **1.Rg6 !** f5 2.Ce3≠.

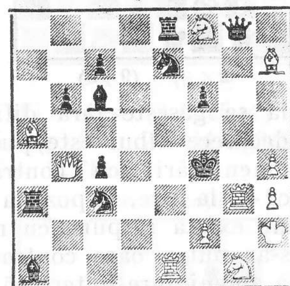
Pentru ca problema să aibă o singură cheie, s-a adăugat un pion la h6 pentru eliminarea dublei soluții prin 1.Nf3, la care va urma acum 1...h6–h5 ! 2.?≠.

Din cele expuse mai sus se poate trage o concluzie importantă, și anume: calitatea problemei depinde în mare măsură de construcția ei, adică de găsirea unei forme artistice adecvate conținutului strategic. Compozitorii niciodată nu trebuie să fie mulțumiți cu realizarea concepției, fără să-i găsească o formă economică și estetică.

Este cazul să mai menționăm că, în această privință, greșesc uneori și compozitori consacrați. Iată ce a constatat, spre exemplu, problemistul român Em. Dobrescu cu privire la problemele din campionatul republican de compoziție pe anul 1955: „În primul rînd se constată un nivel nesatisfăcător al tehnicii construcției. Majoritatea covîrșitoare a problemelor suferă de lipsa de economie în folosirea materialului. În cele mai multe cazuri se naște impresia că autorii problemelor merg pe linia rezistenței minime, mulțumindu-se numai cu realizarea ideii propuse. Redarea conținutului problemei într-o formă cît mai activă și economică lipsește în aproape toate problemele prezentate la campionat".

Iată și un exemplu de încălcare a principiilor economiei.

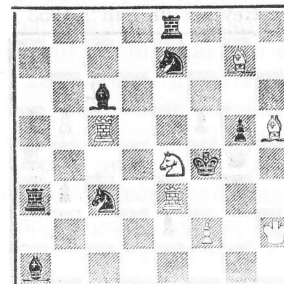
126. **T. Garai**
Locul VII la Campionatul republican, 1955



2× (11+12)

Această problemă realizează un cuplu de apărare prelungită, combinat cu un antidual. Acest antidual este impur, deoarece după **1.Dc5** Ced5 nu merge 2.Te4≠ nu numai din cauza deschiderii liniei de acțiune a Te8, ci și din cauza faptului că și Cc3 controlează cîmpul e4. Variantele 1...Dd5 și 1...D:g3+ sînt banale și nu îmbogățesc conținutul problemei, pentru care motiv este mai bine să se renunțe la ele. Însă nu acest lucru este cel mai important. Așa cum am spus mai sus, principalul defect îl constituie completa ignorare a economiei de material. Nu este de mirare faptul că s-a reușit eliminarea a nu mai puțin de opt piese de prisos, între care și două dame, după cum arată reconstrucția ce urmează.

127. **Em. Dobrescu**
(după T. Garai)
„Revista de Șah", 1956



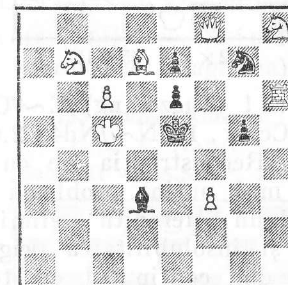
2× (7+8)

1.Cg3! (∼2.Ne5×) Cc∼/Ccd5! 2.Ce2/Te4×, 1...Ce∼/Ced5! 2.Tf5/Tf3×.

Maeștrii Em. Dobrescu și V. Nestorescu, preocupați de „unele lipsuri rezultate dintr-o insuficientă atenție manifestată de tinerii compozitori față de forma lucrărilor lor", publică într-un număr al „Revistei de Șah" (1956) un articol instructiv despre „Tehnica construcției problemelor de șah", din care extragem următorul pasaj: „Unul din criteriile de apreciere a unei probleme de șah este, după cum se știe, economia de material. Nu este de loc întîmplătoare cerința ca problema să prezinte în modul cel mai simplu, cu materialul cel mai redus, conținutul de idei. Respectarea unității dintre conținut și formă este un principiu de bază în orice activitate creatoare. Pornind de la această premisă, devine clară necesitatea unei munci serioase din partea compozitorilor care doresc să obțină succese în munca lor de creație".

Exemplificarea afirmațiilor de mai sus fiind cît se poate de justă și instructivă, am găsit utilă reproducerea problemelor ce urmează, o dată cu reconstrucțiile lor propuse de cei doi autori menționați mai sus.

128. **P. Vătărescu**
„Revista de Șah", 1954

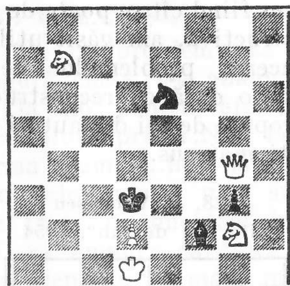


2× (8+6)

Intenția autorului: 1.Ca5 (Zugzwang) C∼/Cf5 ! 2.T:e6/Cg6×, 1...Nb1/Nf1/Nf5 ! 2.Cc4/Cg6/Db8×, dar din cauza pionului g5 problema este insolubilă: 1...g4 ! 2.?×. Pe lîngă faptul că această problemă este insolubilă, ea prezintă și un defect de construcție: dama albă este folosită sub posibilitățile ei. Intr-o formă de Zugzwang autorul a încercat să prezinte apărarea prelungită de gradul II. Ideea interesantă a problemei putea fi însă realizată cu un material mult mai redus,

așa cum demonstrează reconstrucția de mai jos.

129. Reconstrucție
după P. Vătărescu
„Revista de Şah", 1956

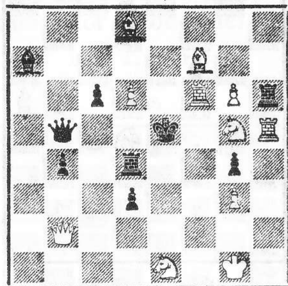


2× (5+4)

1.Da4 ! (Zugzwang) C~/Cd4 ! 2.Cf4/Cc5×, 1...N~/Nd4 ! 2.Ce1/Dc2×. Reconstrucția are cu 5(!) piese mai puțin, problema devenind un „Meredith", eliminîndu-se și insolubilitatea originalului, dar conținutul cu toate acestea a rămas același.

Mai cităm în continuare: „La observațiile făcute celorlalte probleme se adaugă și alta, privitoare la modul cum este legată amenințarea de conținutul problemei. Este în general cunoscut din practica compozitorilor că realizarea desăvîrșită a unei probleme este de multe ori împiedicată de fixarea mutării-cheie. Aceasta nu se întîmplă decît atunci cînd problema nu este concepută de la început pînă la sfîrșit ca un tot unitar, cînd autorul, urmărind mecanismul de realizare a temei, lasă pentru ultimul moment născocirea unei chei potrivite." O astfel de impresie lasă și problema din diagrama ce urmează:

130. A. Dumitrescu
„Revista de Şah", 1953

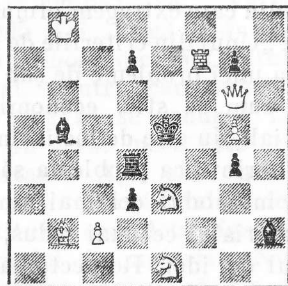


2× (11+9)

1.Df2! (~2.Df5×)Tc4/Te4/Tf4 2.C:d3/Cgf3/g:f4×, 1...Td5/Td6 2.Te6/Tf5×.

Ideea reprezentată aici este interesantă, deși mult tratată în literatura problemistică, dar prezentată într-o formă greoaie. De remarcat că bateria Cg5-Th5 servește numai pentru realizarea matului în varianta 1...Te4.

131. Reconstrucție
după A. Dumitrescu
„Revista de Şah", 1956



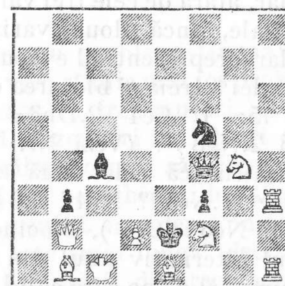
2× (8+8)

1.c3! (~c:d4×) Ta4/Tb4/Tc4/Te4/Tf4 2.c4/c:b4/C:d3/Tf5/Te7×, 1...Td5/Td6 2.C:g4/Df5×.

„În reconstrucția alăturată ideea este realizată în 7 variante (în loc de 5 !), într-o formă mult mai economică și ușoară, care, deși destul de îndepărtată de original, servește totuși drept justificare a celor afirmate mai sus: amenințarea să nu fie ruptă de conținutul problemei, astfel ca piesa care efectuează mutarea-cheie să ia parte activă la desfășurarea soluției și, în limitele permise de tema problemei, maturile trebuie să fie realizate prin mijloacele cele mai simple".

Mai prezentăm un caz interesant și instructiv de intervenție binevenită a unui maestru al compoziției cu o bogată experiență, cu scopul de a desăvîrși o lucrare bună și în aparență fără cusur a unui compozitor mai puțin rutinat, care a conceput o idee originală a dezlegării duble a pionului alb într-o problemă cu gemeni.

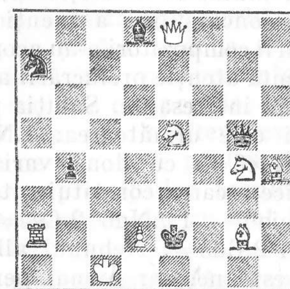
132. N. Ivanov
„Şahmati v S.S.S.R.", 1972



2× (9+6)
B. Tabla întoarsă cu 180°

A. 1.Ce4!(~2.Cc3×) D:e4/De5 2.d3/d4×; B. 1.Df7!(~2.De8×) D:b5/Cd6 2.e8C/e8D×. Ideea dezlegării duble a pionului în ambii gemeni este realizată bine și frumos. Și totuși, în reconstrucție gustul artistic și-a spus cuvîntul în mod elocvent: cheia este efectuată în ambii gemeni de aceeași figură, apărările negrului sînt mai omogene, au dispărut figuri „leneșe" (în versiunea originală, la gemenul B, Ng8 este de prisos), ca și dualul la transformarea pionului la B (1...Cd6 2.e8D/N×), s-au economisit două piese, iar grafica poziției a devenit mai lejeră (vezi diagrama).

133. Rafael Kofman
după N. Ivanov
„Şahmati v S.S.S.R.", 1972



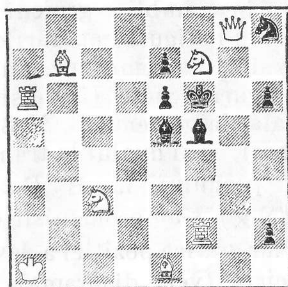
2× (8+5)
B. Tabla întoarsă cu 180°

A. 1.Dg6 ! (~2.Dd3×) D:g6/D:e5 2.d3/d4× (nu 1.Da4? din cauza 1...D:e5 !); B. 1.Dh5! (~2.De8×) D:b5/D:d4 2.e8C/e8D× (nu 1.Db3? Dd6 !).

Încheiem prima parte a acestui capitol cu prezentarea unei probleme compusă de trei compozi-

tori tineri şi realizînd o temă modernă, cunoscută sub numele de „tema Crimeia".

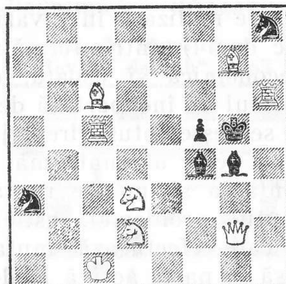
134. F. şi I. Rossomaho şi B. Nazarov
„Şahmati v S.S.S.R.", 1950



2× (8+8)

În urma cercetării acestei probleme, maestrul L. Loşinski, arbitrul concursului, a menţionat că tinerii compozitori n-au acordat suficientă atenţie prelucrării acestei teme interesante. Soluţia problemei este următoarea: **1.Nc8 !** (am.2.T:e6≠) cu două variante tematice, care constituie tema „Crimeia" — 1...Nd6 2.Ce4≠ şi 1...Nf4 2.Cd5≠. Nebunul alb de la e1 este necesar numai pentru varianta secundară : 1...N:c3+ 2.N:c3≠. Aceasta dăunează problemei, iar simţul artistic al autorilor nu le-a sugerat ameliorarea poziţiei. Nu este greu totuşi de observat că, plasînd dama albă la f3, putem suprima neeconomicul Ne1. Unele modificări ale poziţiei, propuse de Loşinski, au dus la o poziţie mai acceptabilă şi mai economică.

Reconstrucţie



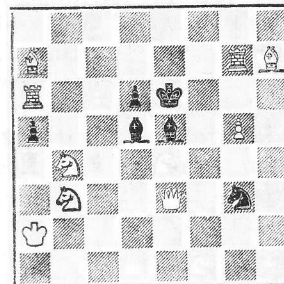
2× (8+6)

Însă şi în această versiune problema suferă de lipsa variantelor secundare, care ar da amploare conţinutului strategic, soluţia ei rămînînd, după cheia 1.Nd7! (~2. T:f5×), tot cu trei variante, ca şi originalul.

În urma prelucrării mai esenţiale făcute de maestrul Loşinski, a rezultat o nouă versiune care ne demonstrează că, cu preţul unor adăugiri neînsemnate de material (pionul alb de la g5), conţinutul problemei se poate lărgi. Într-adevăr, după **1.Nb8!** (~2.T:d6≠) mai apar, afară de cele trei variante iniţiale, încă două variante secundare, reprezentînd evacuarea orizontalei a treia şi blocarea cîmpului f5: 1...Ce4 2.Dh3≠ şi 1...Cf5 2.Ng8≠. (Vezi Nr. 135)

Subliniem că cele două **curse tematice** (1.Nc5 !? Ne4 ! 2.?≠ şi 1.Nd4 !? Nc6 ! 2.?≠), blocînd cu nebunul alternativ unul din cele două cîmpuri de pe care calul alb, dezlegat prin plecarea nebunului negru, ar putea face mat regele negru, constituie esenţa temei „Crimeia".

135. Lev I. Loşinski
după Rossomaho şi Nazarov



2× (9+6)

După cum am văzut, compozitorii, elaborînd idei interesante, adesea nu acordă atenţie suficientă chestiunilor pur tehnice, din care cauză problemele lor sînt lipsite de gradul de perfecţiune necesar creaţiilor cu adevărat artistice.

Pînă aici am tratat tehnica compunerii problemelor cu mat în două mutări, adică genul de probleme mai accesibile debutanţilor, avînd soluţia scurtă şi conţinînd combinaţii mai mult sau mai puţin simple.

*

Pentru problemiştii mai avansaţi vom studia mai jos problemele cu mat în trei mutări, care deschid orizonturi mai largi compozitorilor dornici să cerceteze mai profund combinaţiile strategice ale jocului. Problema în trei mutări este „mai lungă" decît cea în două mutări, deoarece soluţia ei conţine de fapt cinci mutări: trei mutări ale albului şi două ale negrului. Forma artistică în problemele cu trei mutări este realizată atunci cînd conţinutul problemei se extinde asupra întregii soluţii — atît asupra cheii şi apărărilor negrului, cît şi asupra mutării a doua şi a mutării de mat ale albului. Este important ca negrul să nu fie lăsat fără posibilitatea de apărare, ci să poată opune rezistenţă activă şi după mutarea a doua a albului, iar reţeaua tablourilor de mat să fie bine ramificată.

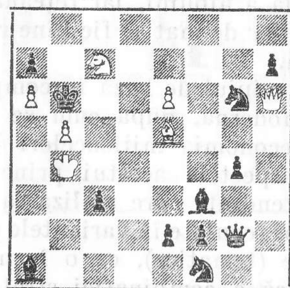
Principiul de bază în compoziţia modernă, după cum se ştie, este economia mijloacelor. Unul din aspectele acestui principiu, este tendinţa spre realizarea maturilor regulate în variantele principale (tematice), ca o încheiere estetică a combinaţiei strategice desfăşurate în cursul soluţiei. Dar despre aceasta vom vorbi mai pe larg în partea a doua a acestei lucrări, cînd vom prezenta diferite şcoli de compoziţie. Deocamdată vom studia cîteva exemple, care ne vor servi pentru demonstrarea principiilor tehnice specifice problemelor cu mat în trei mutări.

Am demonstrat în capitolele precedente că o problemă devine o creaţie cu adevărat artistică, atunci cînd autorul reuşeşte să stabilească un echilibru armonios între forma şi conţinutul ei. Apariţia acestui moment în procesul de realizare a concepţiei este indicată de simţul artistic al compozitorului.

Maturile regulate înfrumuseţează întotdeauna problema. De

aceea compozitorul trebuie să verifice, înainte de toate, dacă nu este posibilă realizarea combinației concepute într-o astfel de formă. Foarte caracteristic din acest punct de vedere este exemplul de mai jos.

136. A. Kraemer
„Die Schwalbe", 1931

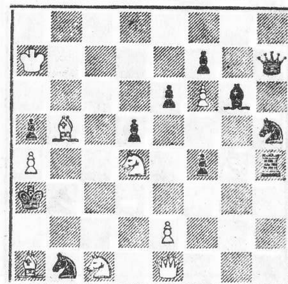


3× (7+12)

În problema din diagrama de mai sus este realizată o combinație logică tăioasă. Dacă albul va încerca cheia 1. Dg5, cu amenințarea 2.Ca8+ (sau 2.Cd5+) N:C 3.Dd8≠, atunci negrul va răspunde printr-o apărare fină: 1... Na8!!, și acum nu mai merge 2.C:a8+, deoarece după 2... D:a8 nu mai este posibil mat la mutarea a treia. De aceea albul trebuie să joace **1.Dh4 !** (cu aceeași amenințare), pentru ca la 1... Na8 să înlăture dama neagră de la paza cîmpului a8: 2.D:f2+! D:f2 3.C:a8≠ (matul nu este pur, deoarece cîmpul c7 este păzit de două figuri albe).

Diagrama 137 demonstrează că aceeași compoziție poate fi realizată cu introducerea maturilor regu-

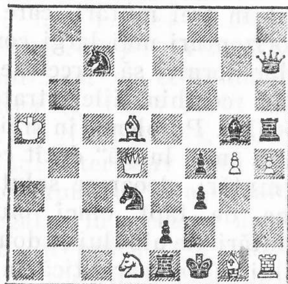
137. R. Kofman
„Il Problema", 1932



3× (9+11)

late. Cursa tematică este 1.Df2? Nc2!!, iar soluția reală începe cu cheia **1.Dg1 !** (amenință 2. Cc2+ N:c2 3.Dc5≠ — mat regulat). După apărarea tematică 1... Nc2 urmează o mutare liniștită (fără „șah") 2.Dg8! (amenință 3.Df8≠) și după 2...D:g8 3.C:c2≠ avem al doilea mat regulat. Al treilea mat regulat este realizat cu nebunul negru legat: 1...f3 2.De3+ Nd3 3.Cc2≠. Nu putem trece cu vederea că și cheia a devenit mai bună prin faptul că lasă regelui negru un cîmp de refugiu.

138. C. S. Kipping
„Nederl. Ind. Schaakbond", 1926
Premiul III

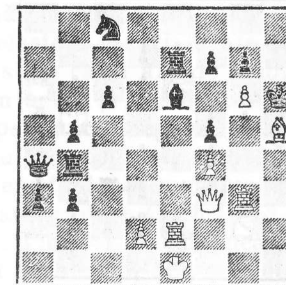


3× (8+10)

Problema ne înfățișează tema contrașahurilor în trei variante. Cheia **1.N:f3 !** este perfect tematică, pentru că deschide bateriei negre orizontala a cincea, permițînd o serie de contrașahuri. Variantele tematice sînt: 1... Ne7+ 2.Dc5! (altfel ar urma 2... Nb4+!) și la 2...T:c5+ 3.N:c5≠, iar la 2...T:h4 3.Nh2≠, 1... Nf6+ 2.De5!, iar la 1...N:h4+ 2.Dd5!, pentru ca la 2...Nf2! să răspundă cu 3.Ng2≠. Însă ideea interesantă este compromisă cu desăvîrșire din cauza defectelor de construcție: mutarea de cheie ia regelui negru, fără nici o compensare, cîmpul de refugiu și afară de aceasta mai capturează pionul negru, ceea ce este inestetic pentru o problemă cu trei mutări. Totodată în această problemă există o amenințare scurtă multiplă — după cheie amenință cu mat oricare retragere a nebunului de la g1. De asemenea, constituie amenințare oricare mutare a damei albe inclusiv pe cîmpurile tematice c5, d5 și e5. Pentru acest motiv contrașahurile negrului nu constituie o apărare propriu-zisă contra amenințărilor albului, ci servesc numai pentru diferențierea mișcărilor damei albe la mutarea a doua.

Reconstrucția din diagrama 139 ne demonstrează că a fost cu totul posibilă înlăturarea tuturor defectelor menționate mai sus. Într-adevăr, cheia **1.Th2 !** creează amenințarea 2.De3! (pentru ca

139. R. Kofman
Revista „64", 1933

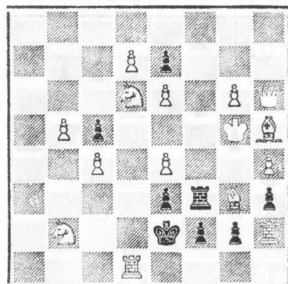


3× (8+13)

la 2...T:f4 să poată face mat prin 3.Nf3 sau e2, d1≠). Cele trei variante tematice sînt: 1...Nc4+ 2.De2! (altfel ar urma 2...Nf1!, împiedicînd matul la mutarea a treia) T:e2+ 3.N:e2≠, 1... Nd5+! 2.De4! (pentru a împiedica 2...Ng2!) N(T):e4 3.Nf3(e2) ≠ și 1...Nd7+ 2.De3! etc.

Defectele demonstrate la problemele de mai sus se datoresc faptului că autorii lor n-au stăruit suficient în căutarea aranjamentelor mai adecvate pentru realizarea combinațiilor ce și-au propus. Sînt însă destul de frecvente și cazurile cînd problemiștii nu acordă suficientă atenție prelucrării pur tehnice a problemelor. În problema din diagrama următoare este reprezentată, în două variante, o combinație originală de apărare — promoția minoră (transformarea în figuri slabe) a doi pioni negri cu scopul de a obține „pat".

140. A. Kopnin
„Şahmati v S.S.S.R.", 1948

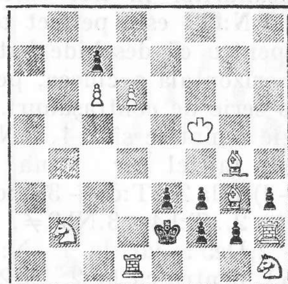


3× (15+8)

Soluţia: 1.Cf5! (ameninţă 2.d8D şi 3.Dd3×) f1N! 2.Rg4! (altfel negrul este „pat" Tf4+ (T:g3+, T:f5) R:T×, 1...g1C! 2.Nd6! (deblocînd cîmpul g3 pentru calul alb şi făcînd posibilă mutarea cu pionul blocat din e7 pentru a evita poziţia de „pat") etc., şi o variantă secundară 1...f1C 2.Ne1! (Zugzwang) Cf1~ 3.Cg3×. Bucuros că problema a „ieşit", autorul ei s-a grăbit s-o publice, pe cînd abia acum trebuia să înceapă munca pentru perfecţionarea formei. Se cuvine ca o problemă să fie trimisă spre publicare doar atunci cînd autorul s-a convins că a luat totul de la schema compoziţiei, că ideea nu se mai poate amplifica sau prelucra mai economic şi că nu există un aranjament mai bun decît cel ales.

Cele de mai sus sînt confirmate de poziţia din diagrama 141, care reprezintă o reconstrucţie a problemei lui Kopnin.

141. Lev I. Loşinski
„Şahmati v S.S.S.R.", 1948



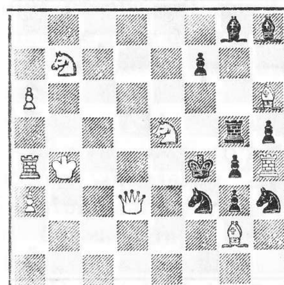
3× (9+7)

Maestrul Loşinski a reuşit, fără să modifice schema, nu numai să reducă şapte (!) piese, inclusiv dama albă, ci să mai şi adauge încă o variantă secundară foarte interesantă, de asemenea cu promoţia minoră a unui pion negru. Cheia 1. d7! creează ameninţarea 2.d8D, ca şi la original. Variantele tematice sînt: 1...f1N! 2. N:h3! f2 3.Ng4×, 1...g1C! 2.Nd6! c:d6 3.Cg3×, iar variantele secundare (netematice, fără „pat" după 2.d8D) sînt: 1...f1C 2.Ne1 şi 1...g:h1C 2.Rf4! (nu 2.d8D? din cauza 2...C:g3+!) şi 3.N:f3×.

Completăm acest capitol cu prezentarea unei probleme foarte interesante, care s-a clasat pe primul loc într-o secţie a concursului din U.R.S.S. pe anul 1950.

Tema impusă a fost formulată astfel: „Prin cheie regele alb se expune contraşahurilor; efectele negative ale acestor contraşahuri vor fi exploatate doar la mutarea a treia, de mat". Compozitorul S. Pugaciov a găsit un mecanism admirabil (vezi problema 142).

142. S. Pugaciov
„Şahmati v S.S.S.R.", 1950



3× (10+10)

Pare cu totul imposibil ca într-o astfel de poziţie tăioasă, cu o baterie albă atît de puternică, să nu existe soluţii duble. Şi totuşi această problemă nu are decît o singură soluţie! Cheia este pe cît de dificilă, pe atît de neaşteptată: **1.Rc4!!**, cu ameninţarea (dacă negrul joacă, spre ex. 1...Nh7) 2.Rd5+ Cd4 3.Df3≠. Variantele tematice rezultă în urma contraşahurilor date de bateria neagră a pionului: 1...f6+ 2.Rc3+ Nc4 3.Cg6≠ (exploatînd **dezlegarea mascată** a calului alb e5 pe diagonală), iar dacă 2... R:e5 3.Dc4≠ (exploatînd blocarea cîmpului f6); a doua variantă rezultă după 1...f5+ 2.Rc5+ Nc4 3.Cg6≠ (dezlegarea mascată a Ce5 pe orizontală), iar la 2...R:e5 3.Dd6≠ (exploatînd blocarea cîmpului f5).

Există şi variante secundare: 1...C:e5+ 2.Rb3+! Cc4 3.De4≠, 1...R:e5 2.Ta5+ Rf6 3.Dd6≠, iar la 2...Rf4 3.D:f3≠.

O concepţie monumentală, păcat însă că autorul nu a găsit o formă corespunzătoare.

Defectele esenţiale ale problemei sînt: calul alb de la b7 prea puţin activ şi aglomerarea pieselor pe flancul regelui, în special turnul alb pasiv de la h4. Dualurile existente la mutarea de mat din ameninţare (3.De4≠, 3.Df3≠ şi 3. T:d4≠) nu dăunează prea mult problemei, deoarece ele n-au loc după mutarea raţională a negrului 1...Nh7.

Judele concursului, maestrul Loşinski, fiind atras de conţinutul acestei lucrări valoroase, scrie următoarele:

„M-am decis să mă conving dacă concepţia acestei probleme se pretează la o elaborare mai reuşită, dacă forma ei poate fi ameliorată. Pentru aceasta era necesară, în primul rînd, stabilirea funcţiilor îndeplinite de unele figuri". Iată constatările făcute de maestrul Loşinski.

Pionul a6 nu lasă turnul alb să ajungă de la a4 pe orizontala a şasea, lichidînd prin aceasta o dublă soluţie.

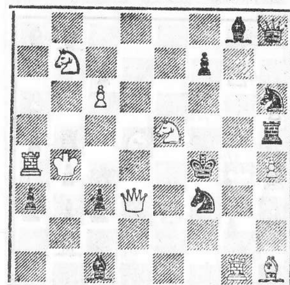
Nici o altă figură (nici albă, nici neagră) nu poate fi folosită pentru acest scop. Însă acelaşi rezultat poate fi obţinut prin mutarea pionului alb la c6, ceea ce îl apropie de cîmpul luptei şi eliberează coloana „a" pentru turnul alb, ameliorînd astfel înfăţişarea grafică a problemei.

Calul alb din b7 ia regelui negru, în unele variante, cîmpul d6.

Altă modalitate pentru paza acestui cîmp nu există. De aceea pasivitatea calului b7 poate fi trecută cu vederea, fără a fi considerată drept un defect esențial de construcție.

Să privim acum flancul regelui. Funcția turnului alb de la h4 nu este de invidiat. El servește numai pentru legarea pionului negru g4 în variantele cînd dama albă face mat regele negru de la cîmpul f3. Dacă vom înlătura acest pion de pe tablă, atunci trebuie să dispară, în mod automat, și turnul alb; totuși suprimarea pionului negru g4 nu este ușor de realizat, deoarece necesitatea de a institui o pază dublă asupra cîmpului g4 atrage după sine apariția dublelor soluții. Menționăm totodată că legarea turnului negru de la g5 nu este necesară și s-a născut, probabil, din necesitatea de a opri accesul regelui negru pe cîmpurile g5 și g7 (în varianta 1...R:e5 2.Ta5+ Rf6 3.Dd6≠). Plasînd turnul negru la h5 și curățind coloana „g" se pot ataca toate cîmpurile acestei verticale cu turnul de la g1. Poziția va lua următoarea înfățișare (vezi diagrama 143):

143. L. Loșinski
(după Pugaciov)



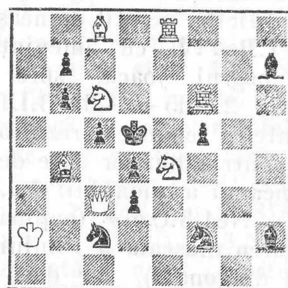
3× (9+10)

Soluția acestei versiuni rămîne fără nici o schimbare: 1.Rc4!! (amenință 2.Rd5+) f6+ 2.R:c3+, iar la 1...f5+ 2.Rc5+ etc.

În încheiere dăm un extras dintr-un articol interesant și instructiv al maestrului R. Kofman, care a căutat să demonstreze mai detaliat *cum trebuie elaborată o problemă.*

Ca punct de plecare a fost aleasă problema de mai jos:

144. V. Timonin
„Șahmatî v S.S.S.R.", 1963



3× (8+11)

Autorul a formulat tema acestei compoziții astfel: „Negrul își blochează, în trei variante tematice, cîte două cîmpuri din zona regelui său".

Soluția începe prin 1.Na5!, evacuînd preventiv verticala „b" pentru dama albă, care amenință cu 2.Db3+ c4 3.Db5≠. În cele trei variante principale (tematice) ce rezultă după apărările eficace ale negrului, albul, în vederea scopului propus, își sacrifică pe rînd figurile grele de care dispune: 1...C:e4 (autoblocarea voluntară a cîmpului e4) 2.Tc5+! N:e5 (autoblocarea forțată a cîmpului e5) 3.Ce7≠; 1...b:c6 (o nouă autoblocare voluntară) 2.Td6+! N:d6 (autoblocarea forțată a celui de al doilea cîmp) 3.Cf6≠ și 1...c4 (iarăși autoblocare voluntară) 2.D:d4+! C:d4 3.Cb4≠. Jocul tematic este completat de două variante secundare: 1...d:c3 2.C:c3+ Rc4 3.Ne6≠ și 1...Ca1 (b4+) 2.C(:)b4+ c:b4 3.N:b7≠.

Să cercetăm jocul tematic din punct de vedere al **purității scopului** urmărit.

Prima variantă nu provoacă obiecțiuni, deoarece încercarea Cc6-e7+, la prima sau la a doua mutare, eșuează numai din cauză că cele două cîmpuri e4 și e5 încă nu sînt autoblocate.

În varianta a doua ideea este realizată mai puțin curat. Deși scopul final al sacrificării turnului la d6 este de a forța autoblocarea cîmpului d6, totuși mutarea 2.Td6+ mai are un scop suplimentar — eliberarea cîmpului f6 pentru calul alb. De aceea aici nu mai există o încercare analoagă cu cea din prima variantă — Ce4-f6+.

Și mai rău se prezintă cazul în varianta a treia, căci după apărarea 1...c4, încercarea 2.Cb4+ eșuează din cauza răspunsului 2...C:b4+ și nu din cauză că regele negru ar putea să fugă la c4 sau la d4. Dar, afară de aceasta, sacrificarea damei după 1...c4 are ca scop nu blocarea cîmpului d4 (care este blocat chiar în poziția inițială), ci înlăturarea calului negru de la paza cîmpului b4.

Incontestabil că această diversitate a motivărilor strică integrității concepției, ca și exprimării ideii în forma ei pură.

Din cele de mai sus se constată că cei doi nebuni albi sînt folosiți doar în variante secundare. Desigur, introducerea a două figuri albe care nu participă în nici un fel la desfășurarea jocului tematic (cu toate că unul din cei doi nebuni efectuează mutarea de cheie) trebuie considerată ca un defect al construcției. Fiecare figură albă pusă pe tablă trebuie să fie activă măcar într-una din variantele tematice!

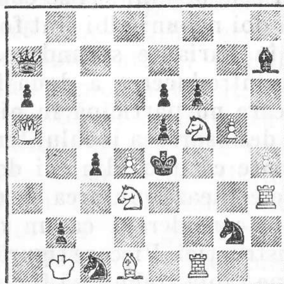
Trebuie să ne mai oprim și asupra chestiunii dualurilor.

La problema de mai sus, în prima variantă, cîmpul e4 poate fi blocat nu numai de cal, ci și de pion 1...f:e4. În *ultimul* caz albul poate să joace, afară de continuarea tematică 2.Te5+, și o mutare simplă 2.Td8+. Însă această eventualitate nu o putem califica drept un dual grav, deoarece mutarea 1...f:e4 nu constituie o apărare împotriva amenințării create prin cheie. Dacă problema ar fi construită însă sub formă de zugzwang (și nu cu amenințare), atunci această posibilitate de a continua jocul în două

moduri ar trebui considerată ca un dual grav.

Vom încerca acum să prelucrăm problema astfel ca să obținem cele trei variante tematice lipsite de defectele constatate mai sus, căutînd totodată să încredințăm cît mai multe sarcini figurilor albe.

145. **R. Kofman**
(după V. Timonin)



3× (10+11)

După mai multe încercări, autorul articolului citat mai sus s-a oprit asupra versiunii din diagrama de mai sus. Se constată că problema a trebuit să fie prelucrată fundamental, schimbîndu-se atît cheia, cît și caracterul amenințării, iar nebunul negru, care bloca la versiunea originală cîte un cîmp din zona regelui, a fost înlocuit printr-un cal.

Iată soluția reconstrucției: 1.Dd8!, creînd amenințarea 2.Cf2+ R:f5 (2.Rf4 3.Tf3×) 3.D:f6×. Variante tematice: 1...c:d3 2.Te3+! C:e3 3.Cg3×, 1...N:f5 2.Tf4+! C:f4 3.Cf2×, 1...e:d4 2.Dd5+! e:d5 (2...R:d5 3.Nf3×) 3.Cd6×.

Observăm că în această versiune jocul tematic este perfect pur în toate variantele, ceea ce ridică valoarea reconstrucției în comparație cu originalul. Variante secundare: 1...D:d4 2.Da8+ Dd5 3.Cc5×, 1...Ce2 2.Cc5+ D:c5 3.Nc2× și 1...Dd7 2.Da8+ etc. Mutările 1...Cb3 și 1...e:f5 nu constituie apărări contra amenințării și de aceea dualurile ce apar în aceste variante sînt fără nici o importanță.

*

Este bine stabilit că inițierea unui problemist începe totdeauna cu dezlegarea problemelor. Este prima etapă cînd un șahist începe să îndrăgească această artă și cînd se poate întrevedea dacă el va ajunge să aibă și compoziții proprii sau va rămîne un admirator sporadic al frumosului în șah.

Dezlegînd o problemă de șah, găsim — în primul rînd — soluția formală a problemei, adică acea succesiune de mutări care duce la realizarea enunțului.

Apoi determinăm conținutul problemei, identificînd ideea de bază a compoziției, pentru a cărei realizare a și fost compusă problema.

Și, în sfîrșit, analizăm construcția pentru a aprecia în ce măsură autorul a izbutit să realizeze concepția, învingînd greutățile de ordin tehnic.

Acestor trei etape le corespund trei trepte în dezvoltarea și formarea unui compozitor de probleme.

Treapta cea mai de jos este aceea cînd un dezlegător se limitează la căutarea soluției formale. În această perioadă problema nu este apreciată decît din punctul de vedere al dificultăților întîmpinate de dezlegător la găsirea mutărilor soluției, după cum a reușit compozitorul să le mascheze. Prin această etapă trec toate cadrele noi de iubitori de probleme.

Treapta următoare în calificare cere unui problemist o cunoaștere oarecare a temelor și ideilor. La această etapă problema este apreciată din punctul de vedere al originalității concepției și al mecanismului ales de compozitor.

În sfîrșit, la treapta a treia — treapta superioară a calificării, care coincide de altfel cu începutul creației proprii — dezlegătorul supune analizei critice construcția problemei, o apreciază din punctul de vedere al execuției artistice și al măiestriei tehnice.

Cu considerațiile de mai sus încheiem această parte a lucrării, fixînd totodată obiective bine precizate în calea formării unui compozitor șahist.

Apariţia şcolilor naţionale

Chiar la începuturile dezvoltării compoziţiei şahiste se pot constata deosebiri între diverse stiluri. Pînă şi la compozitorii din aceeaşi ţară — avînd unele principii comune de compunere a problemelor — se observă deosebiri individuale în creaţiile lor. Am văzut mai înainte prin ce se deosebesc între ele problemele lui Brown şi Grimshaw sau Healey şi Campbell. Cu toate acestea, lucrările compozitorilor englezi au un caracter deosebit de acel al germanilor Bayer şi Berger.

Particularităţile stilurilor compozitorilor din diferite ţări au fost caracterizate deosebit de spiritual de S. Loyd — renumitul compozitor american. Loyd scria că la concursurile internaţionale ale timpului său se pot găsi compoziţii cu totul diferite: alături de combinaţii monumentale şi rigide ale teutonilor, care uită să numere piesele ce le aşază pe tablă, alături de stilul uşuratic şi indolent al veneţienilor, care lasă adesea lucrările lor neisprăvite, figurează diferite lucrări ale autorilor francezi, printre care, alături de un diamant sclipitor sau o perlă superbă, putem găsi şi o mediocritate ştearsă; alături de problemele britanicilor — clare şi desăvîrşite, ca de buni meseriaşi, cu soluţii regulate, care te captivează prin deznodămîntul ce vine cu inevitabilitatea unei legi mecanice, găsim problemele extrem de dificile ale scandinavilor, reflectînd clima posomorîtă şi aspră a nordului. La acestea ar trebui să adăugăm compoziţiile invariabil originale, care uimesc prin ingeniozitatea şi concepţia surprinzătoare ale lui Loyd însuşi.

Oricum ar fi, trăsăturile caracteristice apărute la unii din cei mai proeminenţi compozitori, se fixează apoi în lucrările discipolilor lor, din rîndurile concetăţenilor respectivi. Atrăgînd tot mai mulţi adepţi, stilul însuşit devine predominant la compozitorii din aceeaşi ţară. Astfel se naşte o şcoală naţională.

Şcoala în compoziţia şahistă, ca şi în orice altă ramură a artei, presupune existenţa unor particularităţi precis conturate, caracteristice pentru curentul respectiv, prin care el se deosebeşte de celelalte. Tocmai din cauză că astfel de trăsături caracteristice n-au reuşit să le stabilească, de pildă, compozitorii francezi, ei n-au creat nici o şcoală proprie.

Totodată, o şcoală presupune existenţa unui cerc mai mult sau mai puţin numeros de compozitori, care lucrează activ în direcţia dată.

Se consideră că în deceniul al şaptelea al sec. XIX s-au format în Europa, în urma muncii creatoare a compozitorilor entuziaşti, trei mari şcoli naţionale: engleză, germană şi cehă.

Înainte de a prezenta specificul celor trei şcoli, ţinem să subliniem un fapt curios: abia în ultimul sfert al sec. XIX, adică odată cu formarea şcolii engleze, începe dezvoltarea problemei în două mutări, atît de apreciată astăzi, care pînă atunci era pur şi simplu desconsiderată, nefiind chiar admisă la concursuri de compoziţie. Trebuie să menţionăm că, alături de compozitori englezi, au contribuit la dezvoltarea şi îmbogăţirea conţinutului problemei cu mat în două mutări compozitorii ruşi şi, în special, cei americani.

Şcoala engleză

Spre sfîrşitul sec. XIX compozitorii englezi abandonează aproape cu desăvîrşire compunerea problemelor cu soluţia mai lungă de trei mutări. În schimb, ei încep să acorde mai multă atenţie problemei cu mat în două mutări, ceea ce marchează începutul erei de dezvoltare a ei.

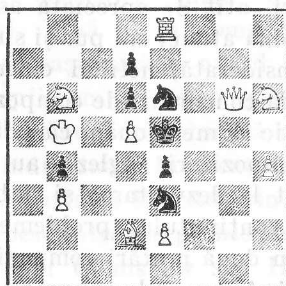
Primul concurs, la care au fost admise şi problemele cu mat în două mutări, a fost cel din Belfast din anul 1863. Dar admiterea regulată a acestor probleme, la concursuri internaţionale de compoziţie ale Asociaţiei Şahiste Britanice, datează abia din anul 1873.

De atunci începe perioada intensei dezvoltări a problemei în 2 mutări, pînă la acea dată bucurîndu-se de o apreciere unanimă doar problemele cu mat în 4 şi

mai multe mutări, mai rar acele în 3 mutări.

Printre primii compozitori englezi, care au dat strălucire problemei cu mat în două mutări, trebuie să cităm, în primul rînd, pe J. Taylor. Creațiile sale constituie exemple admirabile ale problemelor complexe, specifice școlii engleze, avînd ca trăsături caracteristice — libertatea regelui negru și lipsa totală a dualurilor.

146. J. Taylor
Asociația Șah. Brit. 1879
Premiul I



2×

În poziția inițială, regele negru are două cîmpuri de refugiu — d4 și f4. Cheia **1.Dg1!** eliberează al treilea cîmp, dar creează poziția de zugzwang. Acum, la 1...Rd4 (Ce3 ad libitum) va urma mat cu dama la a1 sau la g7, în funcție de mutările calului negru; la blocarea cîmpurilor de lîngă regele negru — 1...C:d5(f5)! va urma 2.C:d7(Cg4)≠; la fuga regelui negru pe celelalte două cîmpuri — 1...Rf4(Rf6) urmează alte maturi — 2.Dh2(C:d7)≠. De remarcat că, la absolut fiecare mutare a negrului, urmează cîte un singur răspuns cu mat, fără să apară vreun dual.

Ceea ce a stimulat compoziția șahistă în Anglia a fost înființarea rubricilor de șah în mai multe publicații periodice și organizarea regulată a concursurilor de compoziție. Aceasta a adus după sine schimbarea caracterului concursurilor și a formei de organizare a lor.

În timp ce participarea la concursuri pînă în deceniul al șaptelea era rezervată doar compozitorilor consacrați, deoarece sistemul de trimiteri ale problemelor în grup (6—8 de la același autor) făcea participarea compozitorilor de rînd aproape imposibilă, către începutul deceniului al optulea s-a trecut la o nouă organizare a concursurilor, admițîndu-se și probleme izolate. În consecință, concursurile au început să fie organizate separat pentru fiecare fel de probleme, acordîndu-se premii pentru compoziții izolate și nu pentru grupuri de probleme.

De o mare popularitate se bucurau concursurile organizate de revista „Hadderfield College Magazine", transformată din anul 1880 în cunoscuta revistă lunară „British Chess Magazine", care continuă să apară și astăzi.

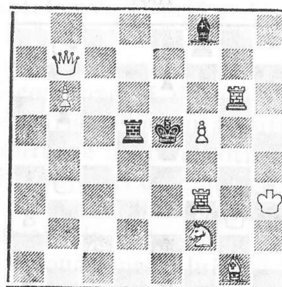
În elaborarea principiilor școlii naționale engleze a jucat un rol însemnat creația compozitorilor Benjamin Laws și Charles Planck.

B.G. Laws a început să compună probleme în anul 1878, iar

în anul următor a devenit unul din cei mai proeminenți compozitori ai țării sale.

O construcție ușoară și grațioasă, folosind puține piese negre, un joc pregnant și fără dualuri, cu maturi pure sau chiar regulate constituie caracteristicile stilului lui Laws.

147. B. G. Laws
„Northen Figaro", 1888
Premiul I

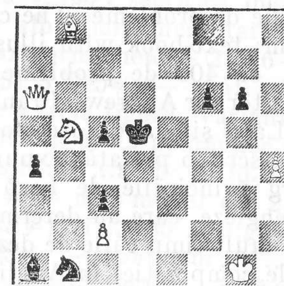


2×

La problema aceasta, cu tot numărul redus al figurilor (Meredith), o cheie frumoasă de sacrificiu — **1.Td6!** (cu am. 2. D:d5≠) dă naștere la un joc interesant și variat: 1...R(N):d6 2.Dc7(g7)≠ — două maturi pure; 1...T:d6 2.Cg4≠ — mat model!; 1...T oriunde 2.Nh2≠, iar la corectarea apărării prin 1...Td4! 2.Te6≠.

Trăsăturile menționate, caracteristice stilului lui Laws, le găsim și la probleme cu mat în trei mutări. Iată una din cele mai bune realizări ale sale.

148. B. G. Laws
„Bradford Observer Buget", 1890
Premiul I



3×

Și aici, regele negru are două cîmpuri de refugiu. După cheia **1.Nh2!**, amenință 2.Cc7+ și 3. Dd3≠. Apărările contra amenințării dau naștere la cîteva variante, culminînd toate cu maturi regulate: 1...Rc4 2.D:a4+ Rd5 3.Cc7≠; 1...Re4 2.C:c3+ N(C):c3(Rf5) 3.Dd3(Dc8)≠; 1...c4 2.Db7+ Rc5(Re6) 3.Nd6(Cd4)≠.

Prin cultivarea maturilor regulate, Laws se deosebea de ceilalți compozitori englezi ai epocii sale. Pentru aceasta a fost chiar considerat drept reprezentant al școlii boemiene (antologia problemelor sale apărută în anul 1933 se numea „An English bohemian"), deși această părere nu este tocmai justă, deoarece maturile regulate Laws nu le considera niciodată drept baza concepției sale de problemist.

Charles Planck a fost un compozitor foarte activ, multe probleme ale lui fiind distinse la concursuri naționale. Însă și mai

mare însemnătate a avut Planck ca propagandist și teoretician al compoziției. În anul 1887 a apărut o antologie de probleme „The chess problem: text-book with illustrations", cu 400 de probleme ale compozitorilor Andrews, Frankenstein, Laws și Planck. Acesta din urmă a scris o prefață, expunînd pe larg principiile de bază ale școlii engleze, care au determinat pentru mult timp căile de dezvoltare ale compoziției în Anglia.

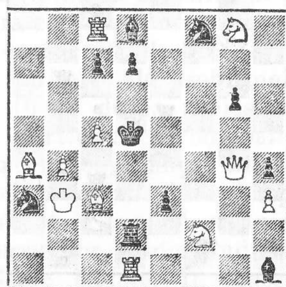
Planck scoate în evidență într-o problemă următoarele trei elemente de bază, în ordinea importanței lor: 1) frumusețea soluției; 2) construcția și 3) dificultatea.

În soluția problemei se disting trei faze: prima mutare (cheie), faza de mijloc și poziția de mat. Dacă în ceea ce privește frumusețea cheii, Planck o înțelege la fel cu reprezentanții altor curente, punctul său de vedere asupra frumuseții fazei de mijloc este cu totul deosebit.

Planck înțelege sub ideea sau tema problemei, interacțiunea figurilor sau jocul, care duce spre faza finală — matul, adică tot ce se petrece între cheie și faza finală. El consideră greșită tendința de a scoate în evidență varianta tematică principală și subordonarea celorlalte variante față de ea; de asemenea nu este indicată, după părerea lui, repetarea aceleiași idei într-un șir de variante. Din contra, Planck consideră că diversitatea ideilor realizate în problemă îmbogățește conținutul ei, o face mai frumoasă, mai atractivă.

În special, într-o problemă cu mat în 2 mutări, principiul diversității ideilor permite construirea unui mare număr de variante diferite. Planck se referă la problema sa din diagrama 149, la care, după 1.N:d7 se realizează nu mai puțin de 15 maturi diferite.

149. C. Planck
Pr. special al Asociației Șah. din Surrey, 1884



2×

Cheia 1.N:d7 (zugzwang)
1. ...T:d1(d4) 2.D:T≠
1. ...Td3 2.T:d3≠
1. ...Ne7 (f6) 2.C:N≠
1. ...Ng5 2.D:g5≠
1. ...Nh1 oriunde 2.D:N≠
1. ...Ca3 oriunde 2.D(:)c4≠
1. ...Ch7(e6) 2.D(:)e6≠
1. ...C:d7 2.D:d7≠
1. ...c6 2.N:c6≠
1. ...e2 2.T:d2≠
1. ...g5 2.Df5≠

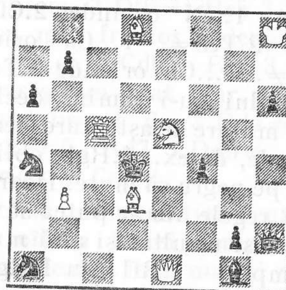
Astfel de probleme se bazează îndeobște pe ideea de zugzwang, deoarece obținerea unui număr multiplu de variante este foarte greu de realizat într-o problemă cu amenințare.

Pe lîngă aceasta compozitorii englezi acordau o importanță deosebită eliminării totale de dualuri, considerînd că existența unui dual distruge toată frumusețea variantei respective. Cu toate acestea, se trecea cu vederea, în unele cazuri, existența dualurilor la probleme în 3 mutări, însă la problemele cu 2 mutări dualurile au fost considerate intolerabile.

Este evident că la problemele cu mat în 3 mutări, numărul variantelor va fi mai redus decît la cele în 2 mutări. Planck menționează că, ținînd cont de nivelul compoziției de atunci, numărul variantelor nu a putut depăși cifra de 5—6, socotind ramificațiile soluției care încep cu mutarea a doua a albului (nesocotind subvariantele care încep cu mutarea a doua a negrului).

Problema ce urmează conține nu mai puțin de „șapte variante, dintre care doar una (1...Cb6 2.Dc3+) nu prezintă interes pentru dezlegător".

150. C. Planck
„Baltimore Sunday News", 1885
Premiul I



3×

În poziția inițială turnul alb se află în bătaia regelui negru. Cheia **1.Nb5 !** sacrifică încă o figură albă, iar amenințarea ce se creează prin cheie — 2.Cc6+ b:c6 (R:c5) 3.De5≠ — mai sacrifică și pe a treia figură. Variante care rezultă în urma apărărilor negrului sînt: 1...a:b5 2.Dd2+ Rc5 3.b4≠ — mat model (la 2...Re4 3.Dd3≠); 1...Dh5 2.D:g1+ Re4 3.Nd3≠ — mat pur; 1...f3 2. Db4+Re3 3.Cg4≠ — încă un mat pur; iată și celelalte variante: 1...R:c5 2.Cd3+, 1...C:c5 2. Cf3+ etc. Aici este cazul să menționăm că, la această problemă, deși ea a fost dată de Planck drept exemplu, există un dual în cazul mutărilor, care de fapt nu constituie apărare contra amenințării: 1...Nh(f)2 2.Cc6+ sau D(:)f2+.

În concluzie, Planck susține că „principiul de bază al compoziției constă în combinarea unui număr însemnat de variante fine, diferite și regulate", înțelegînd sub denumirea de „variantă regulată", varianta fără dualuri.

O problemă bună, după Planck, nu e de conceput fără poziții frumoase de mat. Și prima condiție care se impune este puritatea maturilor „care produc întotdeauna un efect artistic de nedescris asupra dezlegătorului", adaugă Planck. Compozitorii englezi au prețuit în special așa-numitele maturi oglindă.

După frumusețea soluției, este luată în considerare construcția problemei, adică graficul poziției

inițiale, care trebuie să fie naturală, fără anumite defecte (pioni triplați, îngrămădirea figurilor etc.).

În ce privește dificultatea soluției, Planck susține că ea are o justificare în limite rezonabile, fără ca problema să devină o „enigmă chinezească penibil de dificilă", accesibilă doar pentru cîțiva mai inițiați.

Planck consideră că pentru compunerea problemelor de calitate, compozitorul trebuie să aibă următoarele însușiri:

1) Perseverența în studierea lucrărilor celorlalți autori; spre a deosebi ceea ce este bine de ceea ce nu este bine;

2) O imaginație vie pentru găsirea fără greutate a schemelor simple, care i-ar permite realizarea cu succes a ideii alese;

3) Proprietatea de a sesiza ușor toate posibilitățile schemei alese și efectul pe care ea îl poate oferi;

4) Rapiditatea receptivității, pentru sesizarea instinctivă a posibilităților de adăugiri utile sau de eliminarea cusururilor apărute în procesul de creație;

5) O judecată sănătoasă pentru alegerea cea mai potrivită dintre diversele alternative, ce apar pe parcurs în procesul de construire a problemei;

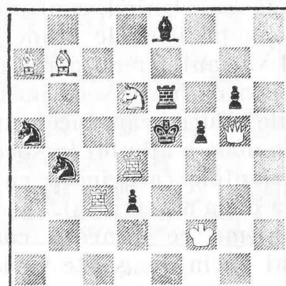
6) Simțul analizei, pentru a putea verifica sistematic și complet corectitudinea lucrării realizate;

7) Capacitatea de a evita deziluzia în cazurile de eșec.

După ce am făcut cunoștință cu principiile școlii engleze, formulate de unul din creatorii ei, ne-a rămas să cercetăm cîteva lucrări ale reprezentanților mai de seamă ai acestei școli.

G. Slater a fost unul din cei mai populari compozitori englezi de la sfîrșitul sec. XIX. El compunea cu același succes probleme în 2 și 3 mutări. Iată mai jos una din creațiile sale.

151. **G. Slater**
„Sheffield Independent", 1887
Premiul I



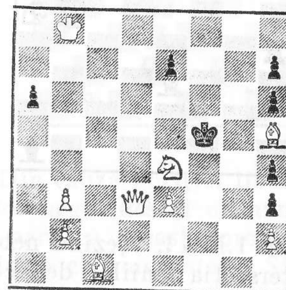
2×

În poziția inițială se pare că totul este simplu. Fiind pregătite maturile la toate mutările negrului — 1...T:d6 (e7, f6) 2.Te4(D:e7, De3)≠, 1...N oriunde 2.Cf7≠, 1...d2 2.Te3≠, 1...Ca oriunde 2.Cc4≠, 1...Cb oriunde 2.Td5≠ — albului nu-i rămîne decît să facă o mutare de așteptare (tempo) cu regele, de ex., 1.Rg1, obligînd astfel pe negru să mute. Doar faptul că regele alb ar putea să facă cu același rezultat și altă mutare de tempo — 1.Rf1 sau 1.Rg3 — ne pune pe gînduri, deoarece o

problemă distinsă cu premiul I nu poate să aibă trei chei de aceeași valoare. Abia atunci observăm că, după 1...Cbc6 ! nu există nici un răspuns cu mat (2.Tc5≠? R:d4 !), ceea ce înseamnă că problema nu se rezolvă printr-o mutare de tempo. Cheia va fi, deci, **1.Tb3 ! !** pentru a răspunde la 1...Cbc6 cu 2.Tb5≠.

Încă o problemă în stilul școlii engleze, cu un joc fin.

152. **H. Davis**
„Brighton Society", 1896
Premiul II



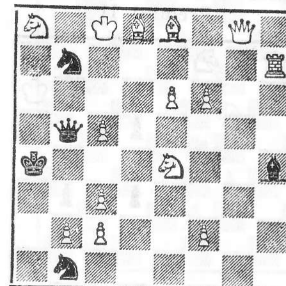
3×

După **1.Dd8 !** R:e4 2.D:e7+ Rd3 3.D:h7≠ — mat model, la 2...Rf5 3.e4≠ — mat economic, iar la 2...Rd5 3.Nf3≠; 1...e6 2.Nf3 (am. 3.Df6≠) Re5 3.Da5≠ — un mat frumos îndepărtat și pur, 1...e5 2.Cd6+ Re6 3.Nf7≠ — iarăși un mat pur, 1...Re5 2.Ng4 ! urmat de 3.Dd4≠, 1...Re6 2.Da5 ! Rd7 3.Dd5≠, 1...a5 2.D:e7 și 3.Cd6≠.

Istoria compoziției cunoaște doar cîteva femei compozitoare de probleme, însă numai una a reușit să se ridice la o măiestrie adevărată, aceasta fiind englezoaica W. I. Baird. Ea a început să compună în anul 1883, cîștigînd nu odată distincții înalte la concursuri, întrecînd mulți problemiști de seamă. Baird a lucrat în stilul ortodox al școlii engleze (în anul 1902 a apărut o culegere cu 700 probleme ale acestei compozitoare talentate).

Iată o problemă interesantă realizînd o idee asupra căreia s-a lucrat mult cu zeci de ani mai tîrziu.

153. **W. I. Baird**
„West Sussex Times", 1893
Premiul II



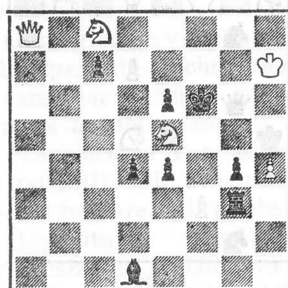
2×

După **1.Dg4**, albul amenință să dea mat prin descoperire, retrăgîndu-și calul oriunde, și totuși problema este construită astfel că nu există nici un dual ! Iată cîteva variante reușite: 1...D:e8 2.Cd6≠ !, 1...Ca3 2.b3≠, 1...Ca5 2.Cb6≠, 1...C:d8 2.Ta7≠, 1...N oriunde 2.C:N etc. Există și o cursă interesantă: 1.T:h4 !? C:d8 ! 2.?≠.

Problemistul G. Heathcote, unul din cei mai proeminenți

compozitori englezi ai secolului nostru, a început să compună în ultimul deceniu al secolului trecut. Chiar de pe atunci Heathcote își desăvîrșește măiestria și dă la iveală mai multe lucrări cu o formă impecabilă. El acordă multă atenție purității tablourilor de mat și se apropie cel mai mult dintre toți compozitorii englezi de principiile școlii cehe. Problema de mai jos reprezintă un exemplu grăitor, în care toate patru variante culminează prin maturi regulate.

154. G. Heathcote
„Kentish Mercury", 1892
Premiul II

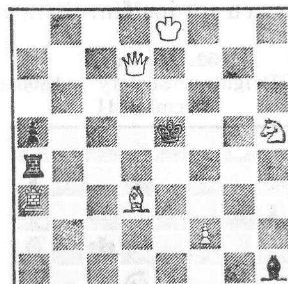


3×

În poziția inițială, regele negru are două cîmpuri de refugiu. Prin cheia **1.Cd6 !** se schimbă un cîmp de refugiu, se sacrifică cel de al doilea cal și se creează amenințarea 2. Dh8+ Re7 3.Cc8≠; apărările negrului dau naștere la următoarele variante: 1...Re7 2.Df8+! R:f8 3.Cg6≠, 1...R:e5 2.Cc4+ Rf4(f6) 3.Df8≠ și 1. ...c:d6 2.Dd8+R:e5 3.Dg5≠.

În domeniul problemelor în 2 mutări Heathcote a realizat cu multă măiestrie lucrări remarcabile. Iată un exemplu admirabil al stilului său fermecător, care te captivează prin forma economică a lucrării (Meredith) și prin poziția liberă.

155. G. Heathcote
„English Mechanic", 1891
Premiul I

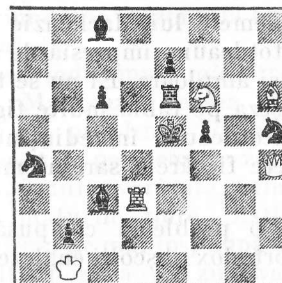


2×

Cheia **1.Ne4 !**, așezînd nebunul la intersecția liniilor de acțiune a celor două figuri negre și în bătaia regelui negru, creează amenințarea 2.Dd5≠. Însă la capturarea nebunului, urmează trei maturi grațioase: 1...R:e4 2.Te3≠, 1...T:e4 2.T:a5≠, 1...N:e4 2. f4≠; ultimele două variante înfățișează cunoscuta temă Novotny — exploatarea interferării reciproce a nebunului și a turnului. Mai există o variantă frumoasă, care completează minunat această lucrare cu adevărat artistică: 1. ...Td4 2.De7≠ Problema a plăcut atît de mult problemiștilor, încît a stîrnit multe imitații în creația problemiștilor de mai tîrziu.

Pătrunzînd adînc în tainele poziției, Heathcote reușește să exploateze toate posibilitățile ascunse în aceasta. Am mai ales o compoziție edificatoare, care reprezintă o culme a perfecțiunii tehnice.

156. G. Heathcote
„Schoolmaster", 1892
Premiul II

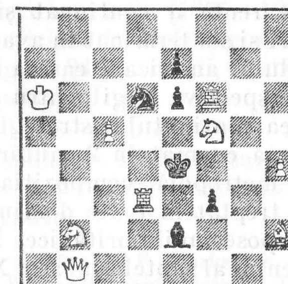


2×

Din cauza poziției libere a pieselor negre destul de numeroase, se pare că această problemă are soluția cu amenințare. Și totuși, amenințarea nu se poate crea, căci problema este construită pe ideea de zugzwang, cu un șir de subtilități interesante. Cheia frumoasă **1.Nd2 !**, interferind preventiv nebunul negru, pregătește un mat surprinzător după 1...T(e):f6 2.De1≠; dama mai face trei maturi: 1...C:f6 2.Df4≠, 1...Nc3 oriunde 2.Dd4≠, 1...f4 2.Dg5≠; cîte două maturi fac turnul și nebunul: 1...Td6(c5) 2.Te3 (d5)≠, 1...Ca(Ch) oriunde 2. N:c3(Nf4)≠ și, în fine, 1...Nc8 oriunde 2.Cd7≠.

Un alt compozitor, care însă s-a specializat în probleme cu mat în 2 mutări, a fost T. Taverner. Creația sa se apropie de curentul elaborat de compozitorii americani. Respectînd forma impusă de școala engleză, Taverner reușește să introducă în lucrările sale diverse idei tactice. Problema 157 a fost compusă concomitent, dar independent, de problema 207 a lui O. Würzburg pe care o vom prezenta în capitolul despre compoziția în S.U.A. — realizînd același mecanism de dezlegare indirectă a turnului alb.

157. T. Taverner
„Hackney Mercury", 1892
Premiul



2×

Frumoasa cheie **1.Dd1 !** formează poziția de zugzwang. La mutarea indiferentă a calului negru, amenință 2.Da4≠ Apărîndu-se contra acestei amenințări, negrul va juca 1...Cb5(c4)!, dezlegînd astfel turnul alb, la care va urma 2.Te3(d4)≠, iar după 1...C(e):f5 albul va exploata autoblocarea cîmpului f5 prin 2.Te6≠. Alte variante: 1...e5(e:f6) 2.Cg3 (:d6)≠, 1...f2(N:d3+) 2.D:e2 (:d3)≠.

Comparînd această problemă cu cea a lui Würzburg, putem să ne convingem ușor de deosebirile ce există între tendințele adoptate de englezi și americani în compunerea problemelor în două mutări. Taverner, exploatînd poziția de zugzwang, a realizat un joc amplu și divers. Pe cînd Würzburg, renunțînd la zugzwang și recurgînd la crearea amenințării, a reușit să lărgească ideea dezlegării (se dezleagă, afară de turn, și calul din e7), dar a trebuit să se mulțumească cu reducerea diversității jocului.

O dispută principială între cele două curente a continuat și în sec. XX și s-a terminat în avantajul stilului american, care a deschis perspective largi pentru dezvoltarea conținutului strategic în problema cu mat în 2 mutări.

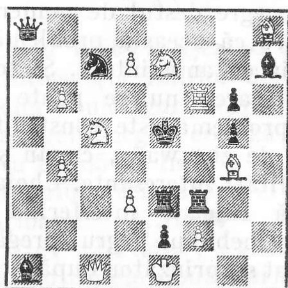
Din metropolă, compoziția s-a extins treptat în toate dominioanele și posesiunile britanice. Încă în deceniul al șaptelea al sec. XIX au fost organizate concursuri în Canada, iar spre sfîrșitul secolului s-au impus compozitorii din Uniunea Sud-Africană (C. Bull), Noua Zeelandă (F. Kuscop) și din Australia, care au lucrat după principiile expuse mai sus ale școlii engleze. Printre aceștia un loc de frunte aparține lui A.F.Mackenzie, locuitor al insulei Jamaica.

Începînd activitatea componistică în anul 1880, Mackenzie s-a impus în scurt timp, grație talentului său remarcabil și puterii excepționale de muncă, ca unul din cei mai proeminenți compozitori din lume. Succesele sale la concursuri au fost de-a dreptul uluitoare. În anul 1887 Mackenzie a editat o antologie a problemelor proprii („Chess: its Poetry and its Prose"), expunînd în prefață vederile sale în legătură cu creația șahistă, care au coincis integral cu cele formulate de Planck.

Problemele lui Mackenzie produc întotdeauna impresia de soliditate și amploare. El nu se teme de a așeza pe tablă multe figuri, însă întotdeauna încredințînd cu pricepere fiecăreia sarcini multiple.

Iată o problemă compusă în stilul ortodox al școlii engleze.

158. A. F. Mackenzie
„Mirror of American Sports", 1886
Premiul I

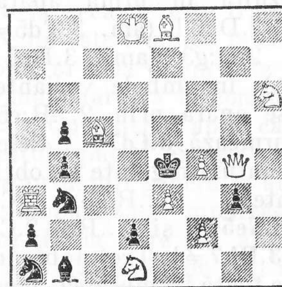


2×

Mackenzie a întrebuințat aci aproape toate figurile albe și negre. În poziția inițială există un cîmp de refugiu, cu mat pregătit: 1...Rd4 2.Td6≠ sau 2.Tf4≠ — dual care dispare însă după efectuarea cheii. După cheia **1.Cb7!**, negrul fiind în zugzwang, dispune de mai multe mutări și totuși nu apare nici un dual!. Soluția se termină cu 12 maturi diferite: 1...Nb2(c3) 2.D:N≠, 1...Nd4 2.Dc7≠, 1...Cb5(e8) 2.c5≠, 1...Ca6 2.D:d1≠, 1...Cd5 2.Cc6≠, 1...Ce6 2.Tf5≠, 1...Ng8 2.T:f3≠, 1...Te(f)4 2.Te6≠, 1...Tf4(:f6) 2.D:e3≠, 1...D oriunde pe verticală 2.T:f3≠, 1...D oriunde pe orizontală (sau :b7) 2.D:a1≠.

Posedînd o mare măiestrie tehnică, Mackenzie reușea să compună și probleme complexe în trei mutări pe ideea de zugzwang cu mai multe variante, culminînd prin maturile pure. Astfel, în problema de mai jos, după 1.Ne7! rezultă poziția de zugzwang cu nu mai puțin de patru variante cu maturi pure.

159. A. F. Mackenzie
„Sanny Saus", 1890
Premiul I



3×

1.Ne7! Rd5 2.De6+ R:e6 3.Nf7≠, 1...b:a3 2.N:b5 Rd5 3.Cc3≠, 1...C(N)c2 2.f3+ (2...Rd5 3.Dg8≠) Rd3 3.N:b5≠, 1...g:f2 2.C:f2+ (2...Rd5 3.Dg8≠) R:e3 3.Nc5≠.

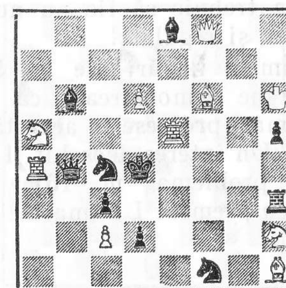
Restul de variante sînt fără maturi pure: 1...Rd3 2.Ng6+, 1...g2 2.Df5+ și 1...Cb oriunde 2.f5+.

În anul 1896 Mackenzie pierde vederea. Totuși el n-a abandonat compoziția, iar problemele compuse după această nenorocire au fost cele mai bune creații ale sale, aducîndu-i numeroase distincții la diverse concursuri internaționale.

În perioada 1880–1895 Mackenzie a participat la 62 de concursuri, obținînd 100 distincții, dintre care 21 premii I; după pierderea vederii și pînă la încetarea din viață (1896–1905) el a participat la încă 56 concursuri, cîștigînd 94 distincții, dintre care 25 premii I.

Iată o problemă din ultima perioadă a vieții acestui compozitor înzestrat cu un talent remarcabil.

160. A. F. Mackenzie
„Sydney Morning Herald", 1898
Premiul I



2×

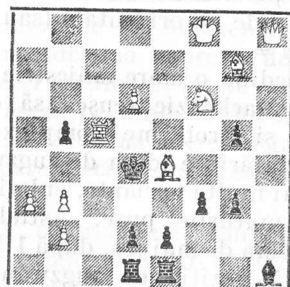
Această problemă nu mai este un zugzwang atît de agreat de

discipolii școlii engleze, ci înfățișează o idee nouă cu semilegarea figurilor negre. Cheia **1.Nd8 !**, lăsînd un cîmp de refugiu și permițînd un contra-șah, creează amenințarea 2.Df4≠. Negrul, în apărare, mută una din cele două figuri semilegate, după care albul poate să răspundă cu mat, exploatînd legarea celeilalte figuri: 1...D:d6+ 2.D:d6≠ și 1...C:e5 2.N:b6≠. Alte variante sînt: 1...R:e5 2.Df6≠, 1...Cg3 2.Cf3≠, 1...Te3 2.Td5≠, 1...Nf7 (g6, c6) 2.Cc6≠. Și aici se evidențiază măiestria tehnică a compozitorului prin faptul că nu apare nici un dual, cu toate că negrul dispune de multe figuri care au destulă libertate de mișcare.

În anul 1905 apare o nouă antologie a problemelor lui Mackenzie („Chess lyrics") cu cca 300 de lucrări compuse după anul 1886. Din prefața autorului se vădește că, la finele sec. XIX, Mackenzie și-a schimbat atitudinea față de pozițiile de mat, considerînd că acestea trebuie să fie nu numai pure, ci și regulate.

Ultimele lucrări ale lui Mackenzie ne demonstrează că el a făcut mari progrese în această direcție. Un interes deosebit îl prezintă problema nr. 161, distinsă cu premiul I la marele concurs internațional din Boemia. Menționăm că, din cauza specificului școlii cehe, despre care vom vorbi într-unul din capitolele următoare, străinilor le era foarte greu de a se remarca la concursurile organizate în Boemia.

161. A. F. Mackenzie
Conc. din Praga, 1898
Premiul I



3×

Cheia **1.Dh3 !** creează amenințarea 2.Df5 și 3.Cg4≠. Primul mat regulat se obține în variantele ce rezultă în urma apărărilor 1...g4 2.Dh6 ! (am. 3.Td5≠) și 1...f2 2.D:g3 (am. 3.Dc3 sau D:f2≠): în ambele variante negrul se apără prin 2...R:c5, la care urmează **3.Cd7≠ !** Celelalte două maturi regulate se obțin în variantele: 1...R:c5 2.Cd7+ R:d6 **3.Ne5≠ !** și 1...Re3 2.Cd5+ R:e4 **3.Dh7≠ !** Trei tablouri de mat de toată frumusețea, ingenios construite și total diferite !

Școala germană veche

Întemeietorul școlii germane este considerat pe drept cuvînt Conrad Bayer, cu creația căruia am făcut cunoștință într-unul din

capitolele precedente. Bayer n-a făcut însă decît o schițare a principiilor de bază. O dezvoltare amplă a acestor principii a avut loc în deceniile al șaptelea și al optulea, în urma lucrărilor problemiștilor germani J. Kohtz, C. Kockelkorn și Ph. Klett, formularea lor definitivă fiind făcută de austriacul Johann Berger.

Johann Kohtz și Carol Kockelkorn au lucrat tot timpul împreună. Colaborarea lor a durat mai bine de o jumătate de secol și a jucat un rol însemnat în istoria compoziției.

În anul 1875 a apărut lucrarea „101 ausgewählte Schachaufgaben", conținînd probleme compuse de cei doi problemiști între anii 1861–1868.

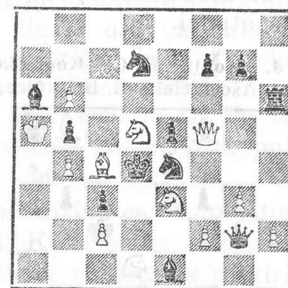
Prefața începe cu următoarele cuvinte: „Nu există o altă artă, în care divergența părerilor cu privire la ceea ce este frumos și ceea ce nu este frumos, la ceea ce este bine și ceea ce nu este bine, să fie mai mare ca la compoziția șahistă". Constatînd apoi că există destule păreri expuse cu privire la principii generale, autorii găsesc nimerit să-și împărtășească concluziile la care au ajuns în urma activității lor de mai mulți ani în domeniul compoziției.

Expunînd părerea lor cu privire la combinația de problemă, care trebuie să prezinte interes pentru jocul practic, despre puritatea maturilor și despre principiul economiei, Kohtz și Kockelkorn formulează precis următorul postulat: „În fiecare problemă trebuie să existe o variantă tematică principală, față de care sînt subordonate celelalte variante (secundare). Dacă varianta principală are un dual, problema întreagă își pierde orice valoare". În contradicție cu principiile școlii engleze, autorii afirmă că „este greșită aprecierea conținutului unei probleme după totalitatea variantelor soluției".

Analizînd apoi calitatea variantelor, subliniind valoarea incontestabilă a mutărilor liniștite și a dificultății soluției, autorii își expun părerea cu privire la „lovitura finală": „O introducere slabă – spun ei – încă poate fi justificată, dacă îi urmează o încheiere bună; un final slab însă, chiar în cazul unei introduceri bune, produce o impresie urîtă".

Iată o problemă din cartea mai sus citată.

162. J. Kohtz & C. Kockelkorn
Asociația Șah. Britanică, 1866
Premiul II



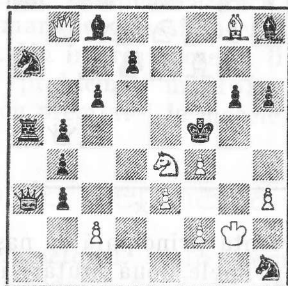
5×

Varianta principală dă naștere, după primele două mutări introductive, la două jocuri distincte,

conținînd fiecare cîte un sacrificiu de damă și culminînd cu maturi regulate. Cheia **1.Ce7** creează amenințarea 2.D:d7+ Cd6 (2...Td6 3.Cc6≠) 3.Cf5+ Re4 4.Dc6≠. La apărarea **1...Nc8** urmează **2.Ne6** ! (cu am. 3.Cc6≠) și după **2...T:e6 3.D:e5+! R:e5** (3...T:e5 4.Cc6≠, 3...C:e5 4.Cf5≠) **4.f4+ Rd6** (4...Rf6 5.**C3d5≠**, 4...Rd4 **5.Cf5≠**) **5.C3f5≠** — un acord de trei maturi regulate ! La mutarea a doua negrul poate să se apere și prin 2...C:f2, la care va urma sacrificiul de damă pe alt cîmp: **3.Dd3+! C:d3 4.C7f5+ Re4 5.Nd5≠** — iarăși un mat regulat. La apărarea 2...Cb8 urmează un nou sacrificiu de damă — de data aceasta liniștit: **3.Df3 !** D:f3 4.Cf5+ D:f5 5.C:f5≠ — mat doar economic. Negrul mai are și alte apărări, însă ele constituie un joc secundar, fără interes deosebit.

În volumul citat găsim cîteva lucrări realizînd unele concepții destul de neobișnuite pentru vremea de atunci.

163. **J. Kohtz & C. Kockelkorn**
Din conc. Asociației Șah. Britanice, 1873



5×

Această problemă conține o idee destul de complexă. Se întrevede un plan cu sacrificiul damei: 1.Dd6 urmat de 2.Df6+ N:f6 3.Cd6≠, însă deocamdată el este irealizabil, deoarece negrul are la îndemînă o apărare eficace —1...Da1 ! De aceea, albul creează o altă amenințare spre a obliga nebunul negru să interfereze diagonala mare, privînd astfel dama neagră de posibilitatea să intervină la apărarea cîmpului f6: **1. Dc7 !**, amenințînd cu 2.Cd6+ Rf6 3.Dd8+ Rg7 4.De7+ R:g8 5.Df7≠ (dacă 1...R:e4 2.Dd6 ! C:f2 3.R:f2 și 4.Dd3≠ sau D:g6≠). Negrul, în apărare, n-are altceva decît să elibereze cîmpul h8 pentru regele său, ținînd cont totodată și de amenințarea principală — **1...Na1**, lăsînd diagonala liberă pentru dama neagră. Albul încă nu poate să revină la amenințarea principală, căci la 2.Dd6 va urma 2...Db2 ! și, în consecință, el va trebui în prealabil să ia măsuri pentru scoaterea nebunului din colțul său. Albul va exploata faptul că nebunul a traversat cîmpul c3, făcînd obstrucția diagonalei mari prin plasarea la c3 a pionului alb — **2.c3 !** Astfel, apare amenințarea 3.De5≠, care poate fi parată doar prin **2...N:c3** (2...g5 3.Dd6 și 4.Nh7≠), dar acum albul și-a creat momentul prielnic spre a reveni la amenințarea inițială — **3.Dd6**. căci dama neagră nu mai poate să intervină pentru apărarea cîmpului f6.

După caracteristicile exterioare, această lucrare este tipică pentru stilul german din vremea aceea: o variantă principală cu o cheie bine mascată, amenințarea lungă și lovitura finală cu sacrificarea damei albe (4.Df6+), culminînd cu matul regulat. Conținutul problemei, însă, se caracterizează prin idei noi, care au căpătat mai tîrziu denumirea de „logice". La sfîrșitul secolului al XIX-lea astfel de idei nu atrăgeau încă atenția compozitorilor. Abia la începutul sec. XX aceiași J. Kohtz și C. Kockelkorn au pus bazele, în cartea lor „Problema indiană", unui studiu sistematic al ideilor logice, care au devenit stindardul noii școli în compoziția șahistă.

Kohtz și Kockelkorn au fost propagandiști activi ai școlii germane. În dările de seamă ale concursurilor de compoziție, în care ei au figurat ca arbitri, și în articolele lor teoretice ei își susțineau principiile și le criticau pe cele străine. Dar în calitate de compozitori ei au fost mai puțin productivi.

Creația celuilalt reprezentant de seamă al școlii germane — Philipp Klett — s-a desfășurat doar în sec. XIX. După apariția în anul 1878 a volumului „Schachprobleme", cu 112 compoziții ale sale, Klett n-a mai compus decît 12 lucrări originale. Volumul citat are o prefață, în care autorul își expune vederile asupra principiilor fundamentale ale compoziției șahiste. Îndeosebi el acordă multă atenție conținutului problemei, care rezidă în combinația cuprinsă în aceasta. Valoarea combinației, după Klett, este condiționată, pe de o parte, de dificultatea ei, iar pe de altă parte, de frumusețea concepției.

Dificultatea combinației constă în finețea, profunzimea, spiritualitatea și mascarea ideii, depinzînd de caracterul mutărilor. Este bine cînd mutările se efectuează departe de regele advers și rău cînd atacul este însoțit de luarea pieselor adverse care îl apără. Sînt bune mutările care sacrifică dama sau turnul și rele mutările prin care se închide sau se leagă o figură neagră activă. Mutările însoțite de „șah" nu lasă nici o alegere; de aceea sînt mai dificile și, deci, mai valoroase, mutările liniștite — fără „șah".

Frumusețea combinației este inseparabilă de finețea dezvoltării ei. Într-o măsură oarecare ea depinde de mutarea-cheie și de lovitura finală din varianta principală. Poziția de mat trebuie să fie pură și economică, toate figurile albe trebuie să fie folosite în vederea obținerii scopului final — matul.

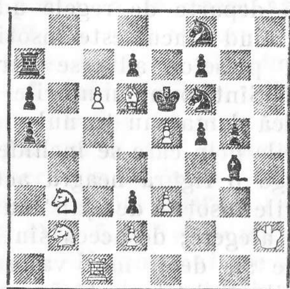
Polemizînd cu compozitorii englezi, Klett scrie: „teoria dualurilor este consecința privirii eronate asupra naturii problemei"; acceptarea acestei teorii ar fi însemnat — după Klett — moartea combinațiilor profunde, pline de

miez şi este inacceptabilă pentru probleme în 4 mutări.

În încheiere, Klett scrie: „Adesea, şi nu fără temei, problema de şah este numită poezia şahului" Şi mai departe: „Problema de şah este matematica poetică sau poezia matematică".

Principiile expuse de Klett sînt reprezentate clar în creaţiile sale.

164. Ph. Klett
„Leipziger Schachzeitung", 1875



4×

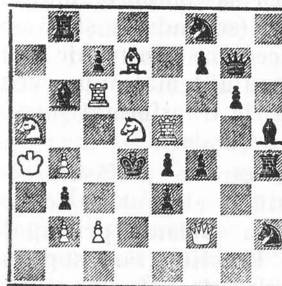
O poziţie complexă, care ar putea să rezulte şi dintr-o partidă, nu lasă să se întrevadă calea de urmat pentru dezlegarea ei. Poziţia strîmtorată a regelui negru la e6 pare a indica eventualitatea realizării matului pe acest cîmp. Însă toate încercările în această direcţie vor eşua. Se constată că matul va fi realizat cu totul în altă parte — la b7 sau la f3! Iată soluţia: **1.Ca4 !** (cu amen. 2.Cd4 + Rd5 3.Tc5+ Re4 4.Cc3≠) **Rd5 !** Acum nu mai merge nici 2.Tc5 + Re4 3.Cc3+ Rf3, nici 2.Cc3 + din cauza 2...R:c6 şi nici 2.Cb6 + Re4 3.Tf1 Ce6 ! Atunci ce este de făcut? Continuarea atacului nu poate să nu pară paradoxală: **2.Tb1 ! !** şi abia după această mutare, lipsită de orice raţionament — după cum s-ar părea la prima vedere — devine eficace ameninţarea 3.Cc3 + R:c6 (3...Re6 4.Cc5≠) 4.C:a5 (d4)≠. Dar rezistenţa negrului încă nu s-a isprăvit, căci va urma **2...R:c6 !** şi nu va urma mat nici după 3.C:a5 +, nici după 3.Cd4 +, căci regele negru, retrăgîndu-se la d5, va avea cîte două cîmpuri de refugiu. Aici mai vine o surpriză: matul se va putea obţine doar printr-o nouă mutare liniştită — **3.Cb6 ! !**, culminînd cu un splendid mat model după **3...Rb7 4.C:a5≠ !** Dacă la mutarea a doua regele negru se va retrage la c4, atunci vom avea o subvariantă: 2...Re4 3.Cc3 + Rf3 4.Tf1≠. La 1...d:c6 va urma 2.Cbc5 + Rd5 3.Cb6≠.

Graţie jocului mascat din varianta principală, subliniat de mutările liniştite surprinzătoare, problemele lui Klett sînt extrem de dificile pentru dezlegare.

În general vorbind, reprezentanţii şcolii vechi germane, punînd în primul plan dificultatea soluţiei, şi-au concentrat cu predilecţie atenţia asupra problemelor complexe, „în stil mare", cu soluţii lungi şi bine ramificate.

Iată încă o problemă cu adevărat în stil mare, specifică acestei şcoli.

165. Ph. Klett
„Schachprobleme", 1878



5×

În poziţia iniţială, atît dama albă, cît şi turnul de la e5 sînt expuse capturării. După mutarea de introducere — **1.Ng4 !**, care are ca scop întărirea pazei cîmpului e2 şi lipsirea pionului f4 de apărarea turnului, varianta principală se dezvoltă, în urma capturării damei albe — 1...e:f2, prin mutarea liniştită de sacrificare a celui de al doilea turn: **2.Td6 !**, ceea ce creează o ameninţare multiplă — 3.C:c7 + R:e5 4.Cc4≠, sau 3.Ce3(:b6) + sau, în fine, 3.Cc6 + Rc4 4.Ce3(:b6) + etc. După cea mai bună apărare — **2...c:d6**, atacul continuă printr-o nouă mutare liniştită — **3.Cc3 !** (am. 4.T:e4≠), rezultînd mai multe ramificaţii, dintre care patru cu maturi regulate:

3...R:e5 4.Cc6+ Rf6 **5.C:e4≠**
3...d:e5 4.Cb5+ Re3 **5.Cc4≠**
Rd5 **5.c4≠**
3...D:e5 4.Ce2 + Rd5 **5.c4≠**
Re3 **5.Cc4≠**
3....Re3 4.Cc4 + Rd4 **5.T:e4≠**
3....b:c2 4.Td5+ etc.

Pe lîngă apărarea principală (2...c:d6), negrul mai poate să joace şi altfel, luînd naştere mai multe variante secundare: 2...R:e5 3.Cc4 + Rd4 4.Cc7 + etc., 2...D:e5(T:g4) 3.Cc6 + Rc4 4. Ce3(:b6) + etc., 2...b:c2 3.Cc3 + c:d6 4.Td5 + etc. La 1...T:g4 va urma 2.C:e3 (am. 3.Dd2 +) f:e3 3.Dd6 + etc., 1...Cf3 2. T:e4 + R:e4 (2...R:d5 3.D:f3) 3. D:f3 + etc., 1...N:g4 2.D:f4 D:e5 3.D:e3 + etc., 1...D:e5 2.c3 + R:d5 3.c4 + Rd4 4.Cb3 + etc. Nu ne mai oprim asupra restului de variante, care nu prezintă interes.

Caracterizînd creaţia lui Klett, Weenink — renumitul compozitor olandez — scria: „Idealurile sale au fost: dificultatea şi fineţea, dificultatea şi economia, dificultatea şi puritatea maturilor în jocul principal, dificultatea şi încă o dată dificultatea". Şi această caracterizare a fost justă, fiind problematic dacă a mai existat în istoria compoziţiei un alt compozitor, afară de Klett, ale cărui lucrări să fi fost atît de dificile.

Principiile şcolii germane au fost formulate clar şi complet de Johann Berger, cel mai de seamă reprezentant al acestei şcoli. Autor al lucrărilor de teorie a jocului de şah, popularizator al şahului, redactor de mai mulţi ani la revista „Deutsche Schachzeitung", Berger a fost totodată şi un compozitor proeminent.

Dezvoltînd principiile elaborate de C. Bayer şi Ph. Klett, Berger a formulat în cartea sa „Das

Schachproblem und dessen kunstgerechte Darstellung" (1884) principiile artistice de care trebuie să ţină cont — după părerea sa — orice compozitor de probleme.

Redăm mai jos regulile lui Berger, din care unele sînt încetăţenite, după cum se va vedea, şi în compoziţia modernă:

1. Varianta principală trebuie să se termine, în mod obligatoriu, cu un mat curat.

2. Se cere cea mai desăvîrşită economie în folosirea forţelor la realizarea poziţiei de mat din varianta principală (să nu existe, spre exemplu, dama avînd funcţia de nebun sau de turn).

3. Atacul direct asupra regelui negru, prin „şah", să nu fie folosit decît la ultima mutare, cel mult la penultima: deci se impun **cît mai multe mutări liniştite** în decursul soluţiei.

4. Numărul mutărilor din soluţie să nu fie decît cel absolut necesar pentru reprezentarea ideii propuse; mutări care prelungesc soluţia, fără ca să facă parte din jocul tematic, trebuie eliminate, adică, dacă tema poate fi reprezentată în trei mutări, să nu se compună o problemă cu patru mutări.

5. Nu se admit ameninţări scurte de mat, nici ameninţări cu atac direct asupra regelui negru; în varianta principală să aibă loc cel puţin un sacrificiu; de preferat executarea problemei sub formă de „zugzwang".

6. Soluţia să fie bine ramificată, adică să comporte mai multe variante (secundare) şi să existe curse, ceea ce contribuie la mascarea jocului tematic; un eventual dual să fie transformat într-o variantă secundară.

7. Se cere o desfăşurare bine motivată şi elegantă a ideii problemei în varianta principală — mutări liniştite, fără suprimarea cîmpurilor de refugiu existente, ba din contra, cu crearea unor astfel de cîmpuri, dacă-i posibil; eliminarea mutărilor cu luarea în priză a pieselor negre etc.; se impune ca, în cursul soluţiei, forţa mutărilor de atac să crească treptat de la prima mutare către cea din urmă (menţionăm că acest principiu demonstrează o înţelegere profundă a esenţei însăşi a problemei şi un gust ales al autorului).

8. Poziţia iniţială a problemei trebuie să fie legală (posibilă), soluţia să nu fie evidentă, uşor de găsit, iar linia de atac a soluţiei să fie cît mai bine mascată.

Noţiunea de poziţie legală este astăzi valabilă pentru toate şcolile. Se cere ca să nu existe pe tablă nici o figură provenită din transformare (de exemplu, să nu existe un nebun alb de cîmpuri negre în prezenţa pionilor albi la b2 şi d2, decît cel mult pe cîmpul „c1"; de asemenea, nu se admite existenţa pionului alb, spre exemplu, la a3 în prezenţa pionilor de aceeaşi culoare, la a2 şi b2, sau a nebunului negru la

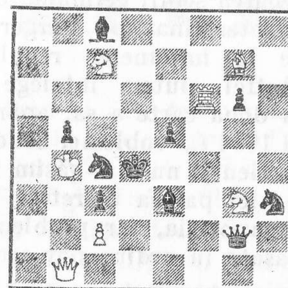
a8, în prezenţa pionului b7 negru etc.). Poziţia problemei trebuie să fie de aşa natură, încît să poată rezulta dintr-o poziţie normală a pieselor, cu aplicarea regulilor jocului.

După cum se observă, regulile de mai sus se referă mai mult la partea formală a compoziţiei, lăsînd pe plan secundar conţinutul strategic al problemei. Numai şcoala artistică, creată la mijlocul secolului al XX-lea, a ştiut, după cum se va vedea mai departe, să combine în mod armonios partea formală cu conţinutul strategic al problemei.

„Regulile artistice" enumerate mai sus, sînt atît de exigente şi atît de multiple, încît însuşi autorul lor nu întotdeauna a reuşit să le aplice în totalitate în compoziţiile proprii.

Iată cîteva exemple edificatoare.

166. J. Berger
„Schachproblem", 1884



4×

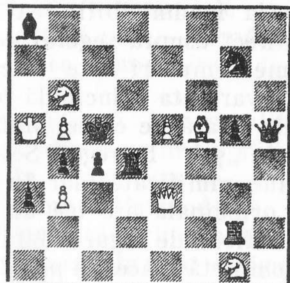
Cercetînd soluţia problemei din diagramă vom constata că regula 1 este respectată: varianta principală se termină cu un mat model. În schimb regula 3 cu privire la inadmisibilitatea atacului direct asupra regelui negru la primele mutări este călcată: chiar în varianta principală toate mutările (afară de cheie) sînt însoţite de „şah" la rege! Soluţia este bine ramificată, iar în varianta principală are loc un dublu sacrificiu de figuri. Iată soluţia completă a acestei probleme clasice:

1. Db1—h1 ! ! (o cheie foarte greu de găsit, care creează o ameninţare dublă: 2.Ce2+ Re4 3. D:g2≠, dacă 2...D:e2 3.Dd5≠; a doua ameninţare este 2.D:g2 urmat de 3. De4 Dd5 sau Ce2≠). Varianta principală: 1...Cf4 2. Td6+ C:d6 (2...Dd5 3.C:b5≠) 3.N:e5+ ! R:e5 4.Dh8≠ ! — mat model. Variante secundare: 1... D:h1 2.C:b5+ Rd5 3.C:c3+ Rd4 4.Ce2≠, 1...N ad-libitum 2. D:g2 (am. 3.C:d5+ Re3 4.De2≠ sau 3.De4≠) Re3 3.De2+ etc., iar la 1...Nf2 ! 2.Dd1+ Cd2 (2. ...Re3 3.Dd3≠) 3.C:b5+ Rd5 (3...Re3 4.De2≠) 4.Td6≠.

La problema următoare găsim o cheie creînd o ameninţare scurtă, cu sacrificarea calului îndepărtat, urmată de mutări liniştite însoţite de încă două sacrificii neaşteptate de figuri.

1.Cf3 (am. cu mat imediat 2. D:d4×) N:f3 2.Ne4 ! (am. 3. Ca4×) N:e4 3.Dc3 ! ! (am. 4. D:b4×) b:c3 4.b4×, iar la deblocarea preventivă a cîmpului d4, urmează simplu 4.D:c4×.

167. A. v. Cywinski
„Illustr. Fam. — Journal", 1858



4×

Variante secundare: 1...D:f3 2. Cd7+ Rd5 3.D:f3+ Te4 4. D:e4 ×, iar la 1...Dh4(Td2) 2.Db3 Del 3.D:d4 ×. În varianta principală, dacă la 2.Ne4 negrul va răspunde 2...c:b3, deblocînd cîmpul c4, va urma 3.D:b3 și 4.Ca4 ×, iar la 3...T:e4 4.Dd5 ×.

Încercarea de a juca direct 1. Ne4? eșuează după 1...c:b3 ! 2. D:b3 T:e4 ! din cauza Na8. Deci, cheia 1.Cf3 ! provoacă mutarea critică a nebunului negru, care traversează cîmpul critic d5.

Problemele de mai sus ilustrează destul de bine principiile fundamentale ale școlii germane. Varianta principală dificilă, reprezentînd o înlănțuire complexă a mutărilor cu sacrificarea figurilor albe importante și terminată cu maturi regulate, o rețea vastă a variantelor secundare, constituind multe dificultăți în găsirea lor chiar în cazul descoperirii variantei principale, asemănarea poziției inițiale cu o poziție dintr-o partidă jucată — toate acestea corespund cu regulile artistice ale lui Berger.

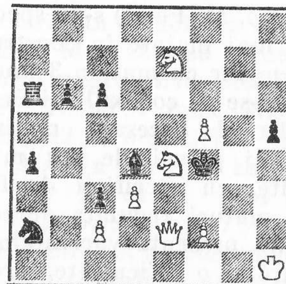
Cartea lui Berger, despre care am vorbit mai sus, a fost compusă din trei părți: teoretică, practică și analitică, ultima prezentînd cele opt reguli artistice ale școlii germane formulate de Berger.

Berger atribuia o mare însemnătate corelației între numărul mutărilor din jocul introductiv și cel al loviturii finale (așa-zisul Mattführung). Cele 100 de probleme din carte au fost clasificate de autor în baza acestui indice. Regula a treia a fost aplicată de Berger însuși, considerînd că cu cît problema are mai multe mutări liniștite, cu cît finalul forțat este mai scurt, cu atît problema este mai valoroasă. De aici rezultă însă o prelungire artificială a soluției problemei, aceasta contrazicînd regula a patra, care cerea o armonie între toate părțile compoziției. Contradicția de mai sus a condus mai tîrziu la dezagregarea școlii germane, ceea ce l-a determinat pe Berger să renunțe la impunerea regulilor sale. Astfel, putem înțelege de ce în a doua carte a sa, apărută în anul 1914 („Probleme, Studien und Partien"), nu mai găsim nici reguli, nici partea teoretică privind compoziția, iar problemele sînt clasate în ordine pur cronologică.

Un rol însemnat pentru propagarea ideilor școlii germane au jucat concursurile de compoziție ce se organizau din doi în doi ani cu prilejul Congreselor Uniunii Șahiste Germane, începînd cu anul 1879 (Leipzig). Au fost admise la aceste concursuri doar problemele în 3, 4 și 5 mutări. După concursul din 1892, cu prilejul Congresului al VII-lea (Dresda), a intervenit o întrerupere în organizarea concursurilor pînă în anul 1902, cînd s-a reluat această tradiție cu ocazia Congresului al XIII-lea.

Iată cîteva probleme distinse la aceste concursuri.

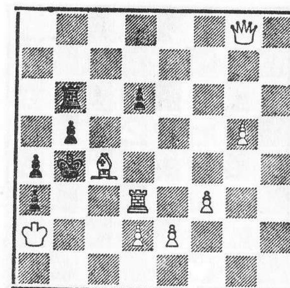
168. F. Schrüfer
Concursul Uniunii Germane de șah, 1885
Premiul I



4×

Dama și caii țes o plasă fină de mat în care se încurcă R negru. 1.f6 (am. 2.Cg6+ Rf5 3.D:h5+) N:f6 2.Cg5 N:e7 3.Ch7 urmat de 4.De4 ×, iar dacă 2...R:g5 3. De3+ Rh4 4.Dg3 ×. Ambele maturi sînt regulate. Al treilea mat regulat apare în varianta 1... N:f2 2.Cg6+ Rf5 3.D:h5+ Re6 4.Cf8 ×. La 1...Re5 urmează 2. D:h5+ Re6 3.Dg4+ Rf7 4.Dg8 ×.

169. J. Berger
Concursul Uniunii Germane de șah, 1883
Premiul I



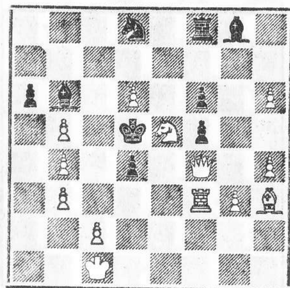
4×

O problemă clasică, cu o construcție simplă și elegantă, avînd o concepție fină și de efect. Albul își sacrifică două figuri prin mutări liniștite, cu totul inofensive în aparență, atrăgînd regele negru într-o plasă de mat, în care dama cu ajutorul numai al pionilor creează trei maturi regulate. 1.Td5 ! ! R:c4 2.Dh8 ! R:d5 3.e4+ Rc6/Re6/Rc5 4.Dc8/De8/Dc3 ×. După prima mutare — Zugzwang, la 1...Tb7 urmează 2.Dd8 cu mat după 3.D:d6+.

Este cazul să menționăm că numai problemele cu mat în 4 și 5 mutări corespundeau principiilor școlii vechi, în timp ce problemele cu mat în 3 mutări au fost neglijate de reprezentanții acestei școli recurgînd uneori la prelungirea artificială a soluției adăugînd a patra mutare, formînd un fel de joc introductiv, ca la problema următoare.

Critica contemporană aprecia această problemă drept o „lucrare

170. S. Steiner
„Amsterdamer Weekblad", 1898
Premiul I



4×

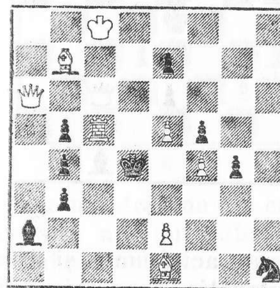
în stil mare". Varianta principală, după un joc introductiv 1.Te3 d:e3 2.Cf7, se ramifică în cîteva continuări culminate de maturi regulate: 2...Nd4 3.De4+ R:e4 4.Ng2 ×, sau 3...f:e4 4.c4 ×; 2... Re6 3. D:f5+ R:f7 4.Dh5 ×; 2... C/T/N:f7 3.c4+ Re6 4.N:f5 ×; 2...a:b5 3.D:f5 Rc6 4.De4(f3) ×. Variantele secundare sînt mai puțin interesante: 1...a:b5 2.Ng2+ Re6 (2...R:d6 3.Cc4+) 3.D:f5+; 1...Nb~ 2.Cf7 și 3.D:f5+; 1...C~ 2.Df3+ R:d6 3.Dc6+ etc. În acest exemplu, ca și la multe altele, se observă o contradicție între punctele izolate ale codexului Berger. În realitate, această lucrare reprezintă o problemă cu mat în trei mutări cu o soluție prelungită prin adăugarea unui joc introductiv fără a avea o legătură organică cu conținutul problemei.

Au fost posibile două ieșiri din această contradicție. Una a constat în unificarea mutărilor albului printr-o concepție strategică comună. Această cale se deslușea și mai înainte în lucrările problemiștilor J. Kohtz și C. Kockelkorn, dar a fost proclamată cu hotărîre de aceștia abia la începutul secolului XX, cînd ei au rupt cu tradițiile compozitorilor vechi și, renunțînd la regulile lui Berger, au pus bazele unei școli noi, numită neo-germană sau logică.

O altă cale se baza pe renunțarea la prelungirea artificială a soluției problemei, spre a dezvolta problema cu mat în 3 mutări.

Este interesant de menționa, că problemiștii vienezi (C. Erlin-O. Nemo, M. Feigl) s-au specializat și mai înainte în construirea problemelor cu mat în 3 mutări, bazîndu-se pe codexul lui Berger, considerînd necesară realizarea variantei principale, cu mutări liniștite, cu sacrificii de figuri și cu maturi regulate apreciind necesară prezența variantelor secundare și o dificultate oarecare a concepției. Însă, în curînd, compozitorii vienezi au început să devieze de la principiile vechi. S-a observat că forma problemei cu mat în 3 mutări permite realizarea maturilor regulate nu numai în varianta principală, ci și în unele variante secundare. Deosebirea între varianta principală și cele secundare a început să se șteargă, iar conținutul problemei s-a extins și asupra variantelor secundare ce se terminau cu maturi regulate. Astfel a apărut stilul vienez al școlii germane, pe care îl găsim în problemele de mai jos.

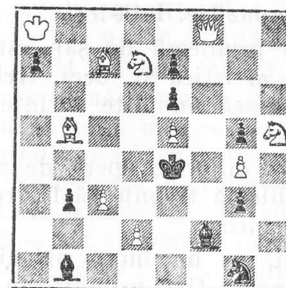
171. C. Erlin
Concursul Clubului de șah din Würzburg, 1895
Premiul III



3×

În varianta principală este realizată o idee tăioasă a devierii pionului negru prin sacrificarea damei: 1.Da3 ! ! (am. 2.D:b4+ Re3 3.Dd2 ×) b:a3 2.Tc3 ! urmat de 3.e3 ×. În varianta secundară — 1...b2 2.Tc4+! b:c4 (2... R:c4 3.D:b4 ×) 3.Da7 × — este realizat motivul ambuscadei, care a devenit posibil în urma evacuării orizontalei a 3-a (cîmpul e3). Al treilea mat regulat are loc în varianta 1...R:c5 2.D:b4+ Rb6 3.Dd4 ×.

172. M. Feigl
„Aftonbladett", 1899
Premiul I



3×

În cele trei variante în care este realizată ideea, matul este același, însă albul ajunge la acest mat pe căi diferite, exploatînd de fiecare dată efectele negative ce apar în jocul defensiv al negrului. 1.Nb6 ! (am. 2.d3+ Rd5 3.c4 ×) N:b6 (negrul deschide acces damei albe spre cîmpul f1) 2.Df1 (am. 3.Nc6 ×) Rd5/Ce2 3. Dc4/Dg2 ×, 1...a:b6 (pionul intercepteazâ diagonala nebunului negru, permițînd regelui alb să elibereze cîmpul a8) 2.Ra7 urmat de 3.Da8 ×, 1...Rd5 2.Dc8 Re4 3.Db7 ×.

Școala cehă (boemiană)

Fondatorul recunoscut al acestei școli a fost pictorul Antonin König (1836–1911), care redactînd în deceniul VI al secolului XIX o rubrică de șah în revista „Svetozor", a pus bazele școlii cehe, numită și boemiană, după provincia imperiului austro-ungar în cuprinsul căruia a activat.

Revista „Svetozor" a organizat periodic, în decursul anilor, concursuri de compoziție, publicînd

în anul 1869 un articol teoretic al lui König, în care au fost expuse principiile fundamentale despre compoziție. Iată-le:

— o problemă de șah este o creație artistică și, deci, trebuie să satisfacă anumite cerințe estetice;

— ca în orice operă de artă, în problemă trebuie să fie realizată o idee;

— și, ca un lucru principal, ideea poate fi exprimată nu numai în jocul pieselor, ci și prin frumusețea pozițiilor finale, a tablourilor de mat.

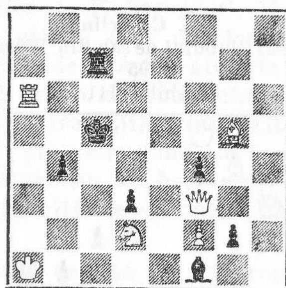
Aceste principii au stat la baza dezvoltării compoziției boemiene timp de mai multe decenii.

Printre școlile prezentate pînă aici, cea mai importantă este considerată școala boemiană, care bazează compoziția șahistă pe căutarea și dezvoltarea mecanismelor noi, conținînd poziții frumoase și originale de mat. Elementul strategic pe care îl găsim uneori în problemele boemiene nu este util decît pentru scopul final — obținerea unui mat frumos și regulat.

Compozitorii J. Dobruski, J. Pospíšil și J. Chocholouš au contribuit prin lucrările lor la dezvoltarea teoretică și practică a ideilor lui König, fiind primii și cei mai ferventi promotori ai acestei școli.

Problema nr. 173 reprezintă un model clasic al stilului boemian.

173. J. Dobruski
„Svetozor", 1885
Premiul I

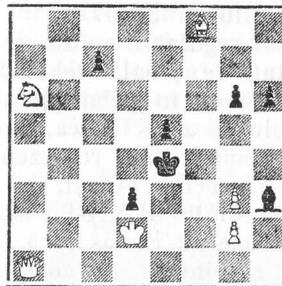


3×

Totul este aci frumos și armonic — construcție economică, jocul clar și, ce-i mai important, o realizare impecabilă a trei maturi regulate, cu totul diferite, fiecare constituind un tablou veritabil. 1.Nd8 ! Ne2 2.Ta5+ (amenințare) Rb6 3.Cc4 × — mat cu calul exploatînd legarea turnului negru; 1...Rb5 2.Dc6+! T:c6 3.Ta5 × — exploatînd evacuarea diagonalei nebunului alb cu autoblocarea cîmpului c6; și, în fine, 1...Rd4 2. Nf6+ Rc5 3.Dh5 × — un mat frontal de toată frumusețea. Toate maturile sînt date pe cîmpuri diferite, rolurile figurilor albe sînt mereu în schimbare, numărul pionilor albi fiind redus la minimum.

Problema aceasta reprezintă o admirabilă realizare a principiilor lui König, o armonie perfectă între poziția lejeră, prima mutare, frumusețea și varietatea tablourilor de mat.

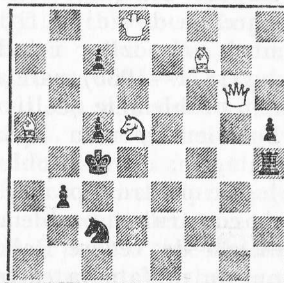
174. J. Pospíšil
„Zlata Praha", 1885



3×

În fața noastră una din creațiile desăvîrșite ale autorului, conținînd patru variante analoage cu maturi regulate frumoase, furnizate de același cal alb. 1.Dd1 (am. 2.Df3+). Negrul poate să se apere luînd sub control cîmpul f3 sau refugiindu-se pe cele trei cîmpuri libere pe care le are: 1...N:g2 2.Dg4+ Rd5 3.Cb4 ×, 1...Rd4 2.Da4+ Rd5 3.C:c7 ×, 1...Rd5 2.Db3+ Rc6 3.Cb8 ×, 1...Rf5 2.Df3+ Re6 3.Cc5 ×.

175. K. Traxler
„Zlata Praha", 1889



3×

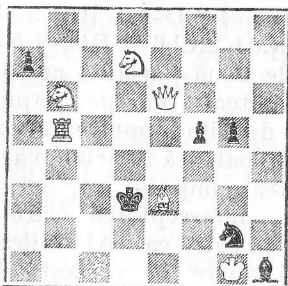
O compoziție foarte elegantă. Într-o construcție frumoasă, are loc o combinare a trei maturi regulate, dintre care două formează un cameleon-ecou: 1.Nd2 (am. 2.Cb4+ Rb5/Rd4 3.Da6/Cc6 ×) Te4 2.Da6+ Rd4 3.Nc3 × și 1...Cd4 2.Cb6+ Rb5 3.Nc4 ×. În cele două variante cu maturi asemănătoare, dar pe cîmpuri de culori diferite (cameleon-ecou), albul exploatează în prima variantă blocarea cîmpului e4, iar în a doua — interceptarea orizontalei a 4-a de către cal. Al treilea mat model apare în varianta 1...c6 2.Ce7+ Rd4 (2...Rb5 3.Dc6 ×) 3.Cc6 ×.

De menționat că într-o problemă boemiană se cere realizarea matului regulat (model) în cel puțin trei variante. Prezența dualurilor în variante secundare (fără mat model) nu este considerată drept defect de construcție.

Reprezentanții școlii cehe au fost totdeauna înclinați spre o economie severă a materialului, impunîndu-și în special o restricție în folosirea pionilor albi care, ca niște „cuie", reduc mobilitatea poziției. Dar la începutul secolului XX apare și se dezvoltă rapid un nou curent în compoziția cehă, care curent, deși nu schimbă nimic în aplicarea principiilor stabilite anterior, impune excluderea cu desăvîrșire a întrebuințării pionilor albi. Acest curent a fost inițiat de compozitorul Zd. Mach fiind susținut și propagat de cel mai mare compozitor ceh — Miroslav Havel (M. Koštal, 1881—1958).

Iată două probleme fără „cuie".

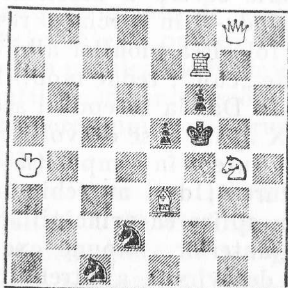
176. **Zd. Mach**
„Zlata Praha", 1906
Premiul I



3×

Această problemă conține chiar cinci maturi regulate: 1. Da2! (am. 2.Cc5+) a:b6 2.Tb3+ Rc4 3.C:b6 ×, iar la 2...Re4 3. Da8 ×; 1...R:e3 2.Tb3+ Re4 3.Da4 ×; 1...Re4 2.De2 C:e3 3.Tb4 × și 1...C:e3 2.Cc5+ Rd4 3.Da1(b2) ×.

177. **M. Havel**
„Zlata Praha", 1911
Premiul I



3×

O creație clasică, o construcție elegantă și lejeră, cheia admirabilă și un complex de trei variante regulate și frumoase. 1. Nc5! (am. 2.T:f6+ Re4 3.Cf2 ×) Re4 2.Cf2+ Rd5 3.Tc7 ×, 1... Rf4 2.C:f6 e4 3.Cd7 ×.

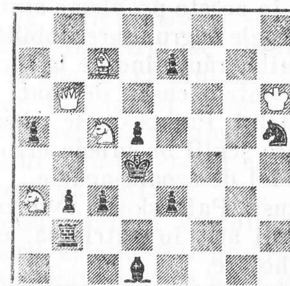
Matul regulat n-a fost de fapt inventat de școala cehă. L-am întîlnit încă în prima jumătate a secolului al XIX-lea, la mai mulți compozitori, reprezentanți ai școlii vechi. Totuși, la începutul secolului al XX-lea maturile regulate au rămas încă foarte puțin răspîndite în compoziția șahistă.

Cu toate acestea, au fost publicate în același timp destule compoziții, ai căror autori n-au ținut ca pozițiile finale să se încheie cu maturi regulate, compozitorii fiind preocupați numai de crearea jocului mai consistent al pieselor. În genul problemelor cu mat în 3 și mai multe mutări acest curent nou a dus, tot la începutul secolului nostru, la formarea școlii logice, despre care vom vorbi mai tîrziu.

Mulți compozitori din vremea aceea încercau să „împace" cele două curente contradictorii. Cel mai tenace s-a dovedit a fi binecunoscutul compozitor ceh Emil Palkoska (1871—1955), care a criticat atît problemele școlii ortodoxe boemiene pentru lipsa de idei strategice, cît și problemele școlii logice pentru lipsa de economie la construirea problemelor. Punctul său de vedere Palkoska l-a expus în prefața la cartea sa „Ideea și economia în problema de șah" (1928), susținîndu-l printr-o propagandă insistentă și pre-

lucrînd problemele logice pentru a demonstra posibilitatea prezentării lor într-o formă mai economică și cu maturi regulate. Iată un exemplu elocvent al stilului creat și susținut cu toată convingerea de Em. Palkoska.

178. **Emil Palkoska**
Concursul din Barcelona, 1914
Premiul II



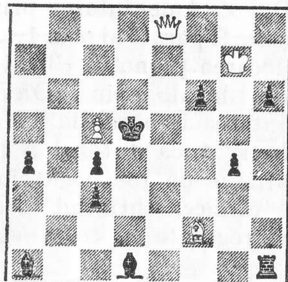
3×

După 1.De6 (cu am. 2.De5+ R:c5 3.D:c3 ×), negrul, pentru a împiedica amenințarea, apără cu turnul punctul c3, dar interferează diagonala nebunului propriu, ceea ce este exploatat îndată de către alb —1...Tc2 2.Dg6! — supraveghind cele două cîmpuri controlate de calul alb și creînd o amenințare dublă de mat cu calul pe unul din cele două cîmpuri — b3 și e6. Acum iese la iveală efectul negativ rezultat în urma interferării nebunului: negrul ar putea să controleze fiecare din cele două puncte amenințate, însă nu le poate supraveghea concomitent pe amîndouă. În această variantă principală negrul mai posedă o apărare eficientă prin deblocarea cîmpului e3, dar în acest caz are loc interferarea orizontalei a 2-a, deci și a turnului —2... e3 3.Dg1 ×. Amenințarea primară mai poate fi parată și prin 1...Ne2, dar blocarea pionului e3 este exploatată de alb prin 2.D:e7! cu amenințarea imparabilă 3.Ne5 ×. De observat că autorul a reușit să realizeze un joc bogat în elemente tactice, obținînd totodată maturi regulate în toate variantele.

Adepții școlii boemiene ortodoxe n-au fost de acord cu Palkoska, din cauză că nu se reușea a îmbina manevre logice cu tablourile de mat regulate interesante. Astfel că la Praga s-au format două cercuri independente de problemiști — cercul lui Havel și cercul lui Palkoska. Între anii 1919—1943 Palkoska, redactînd rubrica de șah în ziarul „Narodni Politika", a organizat concursuri anuale de compoziție, ridicînd o pleiadă de talente tinere, dintre care cel mai înzestrat a fost E. Plesnivy. Iată una din compozițiile sale care poate servi pentru ilustrarea stilului Palkoska (vezi nr. 179).

În poziția inițială nu merge imediat 1.Rf7? (am. 2.De6 ×), din cauza răspunsului 1...Te1!. De aceea albul joacă 1.Rg6! cu o nouă amenințare — 2.Dd7+ Re4 3.Df5 ×, pentru ca după 1...Th5 să revină la prima amenințare — 2.Rf7! și după 2...Te5 (autoblocare) 3.De5 ×; și încă o variantă

179. E. Plesnivy
Concurs jubiliar Palkoska, 1942
Premiul I



3×

frumoasă — 1...Nc2+ 2.R:f6 urmat de un mat imparabil — 3. Da8 ×, întrucît acum nu mai este posibil contraşahul 2...c2+. Aici găsim ideea devierii turnului negru, însoţită de manevrele regelui alb fin motivate.

Se observă totuşi că tendinţa de a dezvolta conţinutul problemei prin introducerea elementelor tactice duce la sărăcirea tablourilor de mat, ceea ce contrazice principiul de bază al şcolii boemiene — frumuseţea şi varietatea tablourilor de mat. Maturile în aceste probleme sînt statice, regele negru n-are mobilitatea obişnuită, rămînînd de la început închis într-o cuşcă de mat. Astfel, stilul Palkoska se situează în afara şcolii boemiene ortodoxe ca un fel de şcoală aparte.

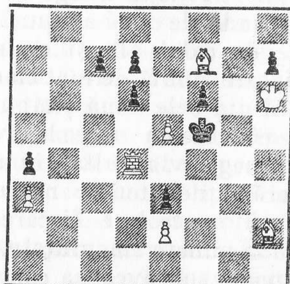
Totuşi, Palkoska a avut mulţi discipoli atît în patria sa, cît şi peste hotare.

Şcoala neo-germană (logică)

Despre întemeietorii şcolii neogermane — compozitorii J. Kohtz (1843—1918) şi C. Kockelkorn (1843—1914), am vorbit mai înainte. În anul 1903 aceşti compozitori au publicat o carte asupra problemei indiene („Das Indische Problem"). Sub numele de „problema indiană" este cunoscută poziţia trimisă din Delhi de către misionarul englez A. Loveday şi publicată în anul 1845: Rf2, Td1, Nh6, Pg4 — Re4, Pe5, e7; 3 × (1.Nc1 ! e6 2.Td2 !).

Studiind în mod sistematic şi ştiinţific mecanismele folosite în probleme de combinaţii, autorii au relevat noţiunea nouă şi fundamentală a **mutării critice**, încercînd şi o clasificare a manevrelor de interceptare.

180. J. Kohtz & C. Kockelkorn
„Das Indische Problem", 1903



4×

În problema de mai sus manevra indiană este realizată în două variante: 1.e:d6 c6 2.Na2 ! c5 3.Tc4 Re6 4.T:c5 × şi 1...c5 2. T:a4 c4 3.N:c4 Re(g)4 4.Ne6 ×.

În fiecare variantă, la mutarea a 2-a, pentru evitarea poziţiei de pat, o figură albă de acţiune lungă joacă astfel ca să fie posibilă la mutarea următoare interferarea ei de către o altă figură albă. O astfel de mutare se numeşte „critică", iar cîmpul traversat, pe care va fi interferată, — cîmpul „critic". În carte se subliniază în mod special că mutarea figurii dincolo de cîmpul critic trebuie să aibă drept scop unic (puritatea scopului !), interferarea ei pentru evitarea patului.

Cartea citată a deschis gustul studierii compunerii problemelor şi a suscitat apariţia unor lucrări teoretice ca „Die Ablenkung" de F. Palitzsch, în care au fost cercetate procedeele permiţînd construirea **combinaţiilor directe şi indirecte** — baza oricărei probleme moderne, ca şi **devierile** (Ablenkung) de figuri, subdivizate în **îndepărtări** (Weglenkung) şi **apropieri** (Hinlenkung). Apoi şi alţii ca O. Zipperlin, E. Ernst, H. Kluger şi Ed. Birgfeld au împins mai departe cercetările lor, încercînd totodată o clasificare logică a temelor de probleme cu combinaţii. Toate aceste lucrări au pus bazele şcolii neo-germane, care îşi recrutează discipoli mai ales în Europa centrală.

Şcoala logică nu se ocupă decît de probleme cu mat în 3 şi mai multe mutări, deschizînd compozitorilor căi noi şi originale, permiţînd talentelor să se dezvolte în voie, fiind eliberaţi de robia regulilor învechite.

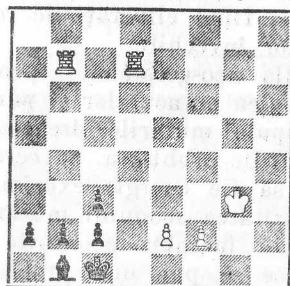
Şcoala neo-germană a proclamat **logica** manevrelor şi **puritatea scopului** mutărilor drept esenţa ideii de problemă. Se cere ca ideea să fie energic exprimată, iar puritatea scopului mutărilor urmărită înaintea celorlalte cerinţe ce se pun unei probleme. Ca puritatea scopului să fie respectată, o mutare din soluţie nu trebuie să aibă altă funcţie decît cea care este necesară pentru exprimarea ideii.

După cum am văzut mai sus, se face o distincţie între combinaţiile **directe** şi cele **indirecte**. În combinaţii directe, albul este acela care joacă, urmărind ameliorarea poziţiei pieselor proprii spre a ajunge la realizarea scopului ce şi l-a propus, în timp ce piesele negre fac mutări de care dispun, fără vreo semnificaţie. Şi în combinaţii indirecte albul joacă spre a realiza ideea, însă ţinînd cont de poziţia pieselor negre, manevrează astfel ca negrul să fie nevoit să-şi schimbe poziţia iniţială a pieselor în defavoarea sa, ceea ce va fi exploatat de către alb.

Iată un exemplu simplu al combinaţiei directe (diagrama 181).

Menţionăm că şi problema colectivă precedentă este un exemplu clasic al manevrelor directe, în timp ce problema nr. 182 ne înfăţişează o combinaţie indirectă.

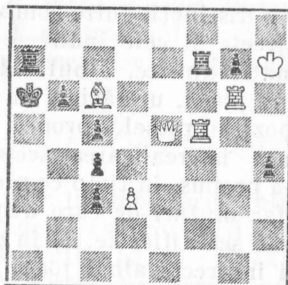
181. W. v. Holzhausen
„Deutsche Schachzeitung", 1928



3×

1.Td5! a1D 2.Th7 urmat de 3. Th1×.

182. F. A. Orlimont
„Armee Schachzeitung", 1906



3×

Albul are la îndemînă o mutare evidentă — 1.D:c3 cu amenințarea imediată 2.Da1(3)×, ceea ce constituie planul principal și care eșuează după apărarea eficientă 1...b5! 2.Na8(h1)+ Tf6! 3.?×. În consecință, albul trebuie să recurgă la un plan premergător spre a-l lipsi pe negru de apărarea menționată pentru a putea realiza planul principal. Pentru aceasta, albul îl silește pe negru să traverseze cu turnul său cîmpul critic f3, jucînd 1.Tf1 (am. 2. Ta1×). Acum, la 1...b5, albul va continua cu 2.D:c5 urmat de mat, așa că nu-i rămîne negrului altă apărare decît 1...T:f1, după care albul revine la planul principal: 2.D:c3 b5 (2...Ta1 3.D:a1×) 3.Nf3×!. Nu merge 1.Tf2? din cauza 1...T:f2 2.D:c3 Ta2! 3.?×.

Școala logică a ajuns să considere **combinația, ideea, tema** drept esența problemei de șah.

Vechii americani nu apreciau într-o problemă decît dificultatea sau ciudățenia cheii.

Neo-americanii (2×) nu văd decît apărările negrului.

Vechii englezi nu prețuiau decît preciziunea manifestată prin absența dualurilor.

Boemienii nu căutau decît puritatea tablourilor de mat.

Școala logică nu neagă valoarea acestor calități, dar le consideră drept a c c e s o r i i, care pot spori farmecul problemei, dar nu sînt necesare și nu pot ele singure să constituie idealul estetic.

I d e e a trebuie să fie e s e n ț a problemei. O problemă de idee este o operă de artă. O problemă fără idee nu este decît o ghicitoare. (Eroare generală: unii iau un detaliu particular al problemei, un detaliu adesea accesoriu și formal, și fac din acesta calitatea principală a problemei). În realitate, mai întîi trebuie să existe o temă, apoi realizarea ei pură; în cele din urmă, dacă se poate, se va căuta eleganța cheii, puritatea maturilor, economia etc. Aceastǎ școală proclamă că ideea, economia și frumusețea (aceasta din urmă nefiind decît impresia degajată prin celelalte două calități) sînt singurele legi cărora trebuie să se supună compoziția.

Desigur că o problemă nu trebuie să comporte decît o singură cheie și că jocul tematic nu trebuie să fie cu dualuri; aceasta este în natura însăși a problemei și toată lumea este de acord cu aceasta. Dar un antagonism ireductibil rezultă în cazul celorlalte criterii între școala logică și ale vechii frumuseți. Să luăm două exemple.

— „Ca un mat să fie perfect economic, trebuie ca toate piesele albe să participe la executarea lui", susțin vechile reguli.

— „Suprimați de dragul unei fraze trei idei: temele Cheney — Loyd, Bristol și degajarea liniei Loyd!", răspunde cu indignare școala logică.

— „O soluție nu trebuie să înceapă niciodată cu o luare în priză sau cu un șah", spun vechile reguli.

— „Este preferabil, într-adevăr. Dar dacă cheia cu priză sau cu șah este necesară compozitorului, de ce să i-o interzicem în numele unui precept pe care în fond n-ați putut să-l justificați în mod logic și obiectiv", răspunde școala logică.

Formula școlii logice poate fi enunțată astfel: **Libertate completă inspirației pentru a crea operă de artă!**

Idealul **formal** al purității matului este înlocuit prin idealul **intelectual** al purității scopului. Pretinsele reguli ale compoziției sînt neînsemnate; contează numai tema și ideea!

O problemă logică este acea problemă care cuprinde o **manevră preparatorie** de o puritate de scop absolută. Aceasta se poate rezuma prin cele două ecuații:

S o l u ț i e = manevra preparatorie + plan principal, și

Î n c e r c a r e t e m a t i c ă = plan principal.

A proba **încercarea tematică** într-o problemă logică înseamnă a juca același **plan principal** ca în soluție, dar **omițînd manevra preparatorie**.

Din punctul de vedere al construcției, se pot împărți toate problemele în trei mari clase:

Prima clasă cuprinde problemele fără idee, cele mai ușor de compus. Totul se petrece ca și cum autorul a lucrat fără vreun plan preconceput, fără a cunoaște dinainte soluția. O astfel de problemă este opera întîmplării, retușată de răbdare.

A doua clasă cuprinde problemele cu idee, mai greu de construit ca cele din clasa anterioară. Aici soluția cunoscută mai dinainte, este precisă și hotărîtă, iar compozitorul știe dinainte că el va realiza o anumită temă. Soluția nu va putea fi schimbată pentru a trece de dificultățile ieșite în cale și nu se va solda pentru compozitor decît cu un rezul-

tat reuşit sau nereuşit. O astfel de problemă va produce o impresie superioară, a unei opere artistice şi a unei realizări valoroase.

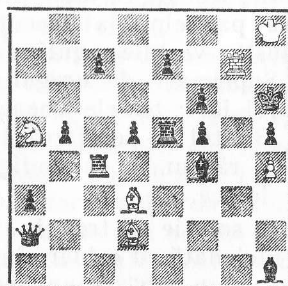
În fine, a treia clasă cuprinde problemele logice care sînt cele mai dificil de construit. Sînt probleme cu idei de un gen special, care adaugă dificultăţilor de construcţie obligaţia suplimentară de a satisface multiplele exigenţe tematice. Compozitorul va avea de luptat cu dificultăţi numeroase pînă ce va reuşi să construiască o problemă care va fi corectă, originală, economică, greu de rezolvat şi cu ideea prezentată în mod estetic. Mai trebuie ca problema să treacă victorios de teribila contraîncercare a **încercării tematice** şi ca aceasta să fie pură ca scop.

Şcoala logică consideră că găsirea soluţiei unei probleme nu trebuie să fie rezultatul unei ghiciri, ci al unei analize profunde asupra acţiunii şi rolului diferitelor figuri prezente pe tablă, ceea ce face pe dezlegător să-şi pună întrebarea „De ce?" Compozitorul îl invită pe dezlegător să-i urmeze procesul de gîndire şi întrebuinţează pentru aceasta un mijloc plin de efect: s o l u ţ i a a p a r e n t ă, adică o soluţie care pare a fi cea reală, dar este răsturnată de o apărare măruntă.

În primul deceniu al secolului nostru dezvoltarea tematicii şcolii logice a mers cu paşi repezi. Mulţi compozitori germani au avut o activitate prodigioasă, dar în special Walter von Holzhausen (1876—1935) a devenit un mare teoretician al acestei şcoli, fiind autorul unei lucrări fundamentale — „Logik und Zweckreinheit im neu-deutschen Schachproblem" (apărută în 1928). Şcoala logică a avut o mare influenţă asupra dezvoltării celorlalte şcoli.

În încheiere, propunem atenţiei cititorilor o problemă tipică în care se găsesc toate elementele specifice acestei şcoli.

183. **W. von Holzhausen**
„Deutsches Wochenschach", 1919
Premiul I



4×

Planul principal (Hauptplan) în dezlegarea acestei probleme constă în manevra Ca5—c6—d8—f7×.

Negrul poate să apere punctul f7 cu dama, dacă deschide diagonala a2—g8 mutînd Tc4 şi pionul d5 (nu merge 1...d5—d4 pentru a putea apăra punctul f7 cu Nh1—d5, din cauza interferării turnului de la c4 care apără Nf4, în care caz ar fi urmat 2.N:f4×). Este evident, deci, că Tc4 nu poate părăsi orizontala a 4-a, ci trebuie să facă mutarea anticritică 1... Tc4—e4 şi apoi, la 2.Cd8, să continuie cu 2...d5—d4 !, ceea ce va respinge cu succes **încercarea tematică** (Probespiel), rezultînd **combinaţia directă** realizată de negru în apărare.

Ca urmare, albul trebuie să recurgă la aplicarea **manevrei preparatorii** (Ablenkung), care în cazul de faţă are menirea să provoace devierea (Weglenkung) turnului care păzeşte punctul e7, obligîndu-l să efectueze mutarea critică: 1.Nd3—e2 ! (cu ameninţarea 2.Th7+ Rg6 3.N:h5×) T:e2, după care va fi exploatată interceptarea lui în urma revenirii albului la planul principal: 2.Cc6 Tc4—e4 3.C:e7 ! (3.Cd8? d4 ! 4.?) T:e7 4.N:f4×.

Şcoala strategică

Pînă la finele secolului trecut, în domeniul problemei cu mat în 2 mutări a dominat şcoala engleză, pentru care era caracteristică abundenţa variantelor, în special la probleme cu Zugzwang, şi lipsa totală a dualurilor, inclusiv şi în cazul mutărilor negrului care nu respingeau ameninţarea creată prin cheie.

Către începutul secolului nostru, sub influenţa compozitorilor americani, apare tendinţa de a insista asupra elementelor tactice care constituie conţinutul luptei ce se desfăşoară pe tablă. Este firesc că aceste elemente au fost prezente şi în lucrările aparţinînd şcolilor mai vechi, însă în trecut ele n-au jucat vreun rol deosebit, nu erau incluse în conţinutul problemei în mod conştient şi au avut un caracter incidental.

Odată cu dezvoltarea noului curent în compoziţie, aceste momente tactice au atras tot mai mult atenţia problemiştilor care au început să le introducă în mod conştient în conţinutul problemei, subliniind prezenţa lor prin repetare în două sau şi în mai multe variante. Astfel, ideile strategice se transformă din elemente secundare în motive principale, contribuind la îmbogăţirea conţinutului problemei.

Este ştiut că mutarea negrului, în special la problema cu mat în 2 mutări, este însoţită de două momente distincte: respingerea ameninţării create prin cheie (avînd deci un efect p o z i t i v) şi totodată crearea unei slăbiciuni în poziţia proprie (efect n e g a t i v) ceea ce permite albului să răspundă cu un mat nou. Conţinutul strategic în aceste motive principale este foarte variat, însă el se bazează pe un număr restrîns de idei strategice, care sînt: 1) blocarea cîmpurilor din zona regelui negru; 2) interceptarea linii-

lor de acțiune ale figurilor albe care supraveghează aceste cîmpuri; 3) devierea figurilor negre; 4) interferențe; 5) legarea figurilor negre; 6) dezlegarea figurilor albe și 7) contrașahuri. Tocmai aceste momente strategice constituie ideea de bază a conținutului problemei de șah, care momente sînt înrudite cu ideile din jocul practic. Ele pot fi întîlnite în cazul realizării unei combinații pe oricare temă: cîștigarea unei figuri, sau promoția unui pion etc. Dar cînd o combinație dintr-o partidă are ca temă realizarea matului, această idee capătă o formă îndeosebi apropiată de compoziția șahistă.

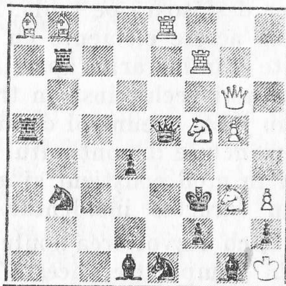
Exploatarea conștientă a elementelor strategice a contribuit la formarea curentului nou, care în curînd s-a bucurat de o recunoaștere unanimă. La început acest curent se dezvoltă în cadrul cerințelor formale vechi. Autorii, realizînd în problemă o idee strategică oarecare, se străduiesc să elimine dualurile în absolut toate variantele. În curînd însă, ei își dau seama de caracterul forțat și limitativ al preceptelor de ordin formal stabilite de reprezentanții școlii anglo-americane. În locul complexului de variante numeroase, de valoare egală, specifice școlii anglo-americane, treptat începe să se izoleze un grup de cîteva variante tematice, prin care este reprezentată ideea strategică principală. În locul problemelor de Zugzwang, în care era posibilă realizarea unui număr mare de variante, apar tot mai des probleme cu amenințare, deoarece în acest fel de lucrări este mai ușor a-l sili pe negru să facă acele mutări care conțin ideea.

Dificultatea eliminării dualurilor după absolut toate mutările negrului în probleme cu amenințare aduce o nouă atitudine în această chestiune: dualurile vor fi considerate inadmisibile numai în variantele tematice și în cazul mutărilor negrului care resping amenințarea. Dualurile ce apar la probleme cu amenințare, după mutările negrului care nu resping amenințarea, sînt ca și inexistente.

Pentru școala strategică este caracteristică tendința spre prezentare cît mai completă a unei idei prin repetarea ei în mai multe variante, prin construirea problemelor-record (task).

Iată un exemplu elocvent, reprezentînd ideea autolegării damei negre în cinci variante, cu răspunsurile de mat bine diferențiate.

184. **Rafael M. Kofman**
Memorial L. Isaiev, 1933
Premiul II



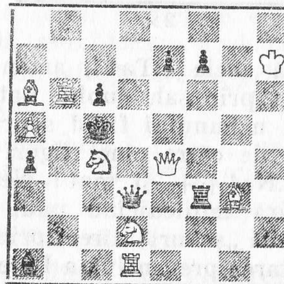
2×

1.Cf1! (~2.C:d4×) Re4/Rf4/Re2 2.C5e3/Ce7/C5g3×, 1...D:f5/Df4 2.Dh5/Ch4×.

Adepții școlii strategice au elaborat în curînd un stil aparte în compunerea problemelor. Totul a fost axat pe complexul variantelor tematice, care realizau conținutul strategic al problemei. Celelalte elemente ca: cheia, amenințarea, variantele secundare etc. au fost privite doar ca accesorii fără importanță, dar inevitabile. Însă această pasiune pentru ideile strategice, fiind în dauna celorlalte elemente ale problemei, a adus, ca și la celelalte școli, rezultate negative: unilateralitatea conținutului. Pe de altă parte, subordonarea întregului proces al compunerii problemelor unui singur scop — reprezentarea combinațiilor strategice — a cauzat limitarea metodei creatoare.

Iată încă un exemplu tipic pentru școala strategică clasică:

185. **Arnoldo Ellerman**
„L'Alfiere di Re", 1925

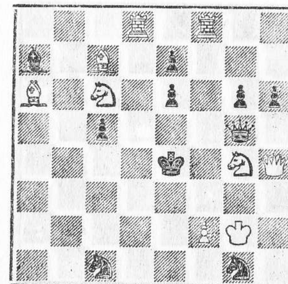


2×

Aici este reprezentată ideea dezlegării directe a damei albe, în trei variante 1.Ce5! (~2.T:c6×) Dd4/Dd5/Dd6 2.D:c6/Db4/Dc4× — o idee pur strategică realizată într-un stil ortodox, cu repetarea fidelă a aceluiași conținut: dezlegarea directă cu autoblocare în toate variantele tematice.

Compozitorii sovietici, începînd activitatea prin însușirea principiilor școlii strategice, au lucrat un timp în cadrul stilului specific acestei școli. Însă, în curînd, au pornit să caute căi pentru depășirea caracterului său îngust și au reușit să iasă la drumul dezvoltării de sine stătătoare. Luptătorii cei mai energici și mai activi contra stilului standardizat al școlii strategice au fost proeminenții compozitori L. Isaiev și L. Kubbel. Dăm mai jos o problemă în care este reprezentată aceeași temă ca și în problema lui Ellerman de mai sus: dezlegarea directă, însă într-un mod deosebit.

186. **L. A. Isaiev**
„Vecernie Izvestia", 1930
Premiul I

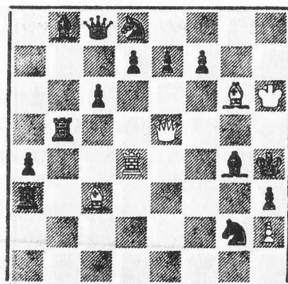


2×

În variantele 1.Nb7! (~ 2. Cce5 ×) Dd5/Dd2/Df5 2.Cge5/Ce3/Cf6 ×, tema dezlegării directe este combinată cu diferite idei suplimentare. Este esenţial că aceste idei nu sînt pur strategice, ci sînt legate de caracterul geometric al mutărilor. Astfel, mutarea 1...Dd5 este anticritică în raport cu cîmpul e5, iar mutarea 1...Dd2 constituie mutarea critică faţă de cîmpul e3. Varianta suplimentară 1...Df6 2.C:e7 × este legată organic de ameninţare şi intră în complexul jocului celor două baterii albe.

Forma mascată a reprezentării ideilor strategice, combinarea lor cu motive geometrice constituie prima etapă în căutarea căilor pentru dezvoltarea conţinutului problemei. Renunţarea la identitatea absolută a variantelor tematice, năzuinţa spre o mai profundă, lăuntrică omogenitate a conţinutului au însemnat căutarea principiilor noi în construirea problemelor.

187. L. Loşinski & E. Umnov
„30 dnei", 1911
Premiul II

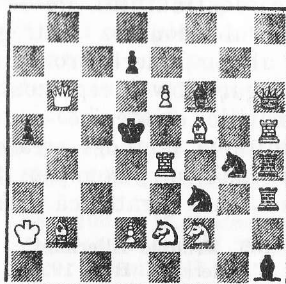


2 ×

Aici este reprezentată într-o formă mascată ideea interferării figurilor negre, denumită în mod sugestiv „tema interferenţei imperceptibile". În variantele 1.Nh5 (~ 2.T:g4 ×) d5 2.Dg5 × şi 1...d6 2.Dg3 ×, figura care face mat se mişcă în lungul liniei de acţiune a figurii negre interferate, iar în variantele 1...f5 2.D:e7 ×, 1...Cf4 2.De1 × şi 1...Ce3 2.Ne1 × — părăseşte această linie.

Este interesant tratată ameninţarea cu **mat prin şah dublu** în cazul cînd ambele apărări ale negrului împotriva fiecărui „şah" sînt active, fiind create prin mutările negrului.

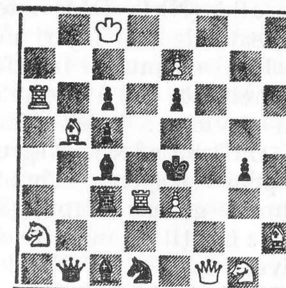
188. L. N. Gughel
„Şahmatnîi Listok", 1931
Premiul III



2 ×

După cheia 1.Ta4!, ameninţă un mat prin şah dublu, bateria albă a nebunului fiind supravegheată de către cinci figuri negre: 2.Ne4++ şi mat! Negrul se apără împiedicînd unul din cele două „şahuri" direct prin interceptarea preventivă a liniei de acţiune a bateriei albe, iar pe al doilea „şah" prin evacuarea liniei de acţiune a celei de a doua figuri negre: 1...Cfe5 2.Td4 × (2. Ne4+? N:e4!), 1...Cge5 2.Cc3 × (2.Ne4+? T:e4!) şi 1...Cg5 2. Cf4 ×. În această problemă tema „Moscova" este combinată în primele două variante cu autoblocarea cîmpului e5 concomitent cu interferarea nebunului f6, ceea ce permite interferarea la rîndul său a nebunului alb de la b2 prin mutarea de mat. De asemenea, primele două variante sînt bazate pe efecte de antidual, deoarece după 1...Cf5 nu merge 2.Cc3 ×? iar după 1...Cge5 eşuează 2. Td4 ×?. Tema „Moscova" este interesantă prin faptul că ea foloseşte un fel special de ameninţare în vederea dezvoltării jocului de apărare al negrului. Această metodă a fost exploatată de compozitorii sovietici într-o largă măsură, ameninţarea cu şah dublu permiţînd adesea introducerea pînă la două cîmpuri de refugiu pentru regele negru.

189. Z. şi S. Maslar
„Partizan", 1958
Premiul I



2 ×

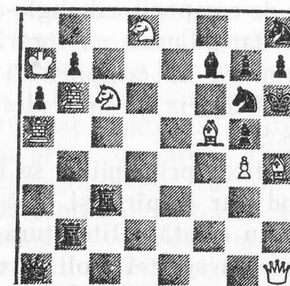
Problema ce urmează, deşi compusă în a doua jumătate a secolului nostru, realizează o idee specifică şcolii strategice ortodoxe: triplă autoblocare a două cîmpuri de refugiu create prin cheia soluţiei.

După cheia 1.Td5!!, ameninţă 2.Te5 ×. 1...N:e3/T:e3/C:e3 2.Dg2 /D:c4/C:c3 ×, 1...N:d5/c:d5/e:d5 2.Df4/T:e6/e8D ×.

Cele cîteva exemple prezentate arată clar trăsăturile caracteristice ale şcolii strategice: jocul figurilor negre saturat de momente strategice, folosirea largă a diferitelor mecanisme, tendinţa spre realizarea completă a concepţiei prin repetarea ideii în cît mai multe variante.

Aceleaşi trăsături sînt păstrate şi în problema strategică cu mat în 3 mutări. Iată un exemplu grăitor.

190. E. Visserman
„Probleemblad", 1955
Premiul I



3 ×

Aici este reprezentat mecanismul vectorilor, mult exploatat în problema cu mat în 2 mutări: bateria albă (Nh4—Dh1) este supravegheată de trei figuri negre, dar în locul obişnuitei interferări a cîte uneia din ele, aici este folosită şi devierea: 1.Ce7 (am. 2. C:f7+ C:f7 3.Cg8×). Negrul se apără prin retragerea nebunului, care supraveghează cîmpul g8, ceea ce este însoţit de anumite efecte negative: 1...Na2 2.Nb1! (2. Nc2? Tb5!; 2.Nd3? Tc5!), după care apare o ameninţare dublă — 3.Cf5 şi N:g5×, ambele fiind parate de a doua mutare a negrului — 2...Tb5/Tc5 3.Ng3/Nf2×; 1... Nb3 2.Nc2! (2.Nd3? Tc5!; 2.Nb1? D:a5!) Tc5/D:a5 3.Ne1/Ng3×; 1...Nc4 2.Nd3! (2.Nb1? D:a5!; 2.Nc2? Tb5!) D:a5/Tb5 3.Nf2/Ne1×.

În încheiere, cîteva consideraţiuni de ordin general. Crearea şcolii strategice, spre deosebire de şcolile boemiană şi logică (neogermană), nu este legată de o singură ţară. Începuturile, după cum am menţionat mai înainte, au fost făcute de compozitorii anglo-americani, dar pe urmă au contribuit la formarea ei compozitori din Italia, Ungaria şi mai ales din U.R.S.S.

Stabilirea principiilor se făcea în mod pur empiric şi încă nici astăzi nu există o literatură despre crearea acestei şcoli. Trebuie să mai menţionăm un aspect specific, prin care şcoala strategică se deosebeşte de celelalte. Principiilor celorlalte şcoli corespundeau cel mai bine problemele cu mat în 3 şi mai multe mutări, în timp ce şcoala strategică s-a format pe baza problemei cu mat în 2 mutări şi abia mai tîrziu s-a extins şi asupra problemelor cu o soluţie mai lungă.

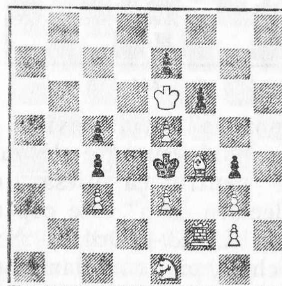
Şcoala strategică ortodoxă a început cu elaborarea ideilor tactice cuprinse în momentele de slăbire conţinute în mutările negrului. Mai tîrziu au fost descoperite ideile tactice defensive. Şi în fine, au apărut mecanismele elaborate de problemiştii sovietici — „combinaţii în încercări" şi „apărarea prelungită", care permit a eşalona în adîncime diferite idei de slăbire şi de apărare. Este adevărat că apărarea prelungită apărea şi în lucrările compozitorilor englezi din secolul trecut, însă compozitorii sovietici au reactualizat-o demonstrînd că o astfel de apărare nu este un simplu procedeu tehnic, ci constituie o temă nouă care ascunde posibilităţi mari. Compozitorii unguri au introdus principiul alternanţei, iar italienii au atras atenţia asupra ideii schimbării jocului. Aceasta din urmă însă a căpătat o amploare în dezvoltare abia în deceniul al cincilea al secolului nostru, constituind de fapt formarea şcolii moderne în compoziţie.

Şcoala contemporană

O perioadă nouă în dezvoltarea problemei cu mat în 2 mutări a început după terminarea celui de al doilea război mondial. Pe atunci, tematica şcolii strategice a fost în mare măsură epuizată şi compozitorii au început să elaboreze energic mecanismul schimbării jocului. În esenţă, acest mecanism rezidă în aceea că reţeaua variantelor existente în poziţia iniţială este înlocuită, după efectuarea primei mutări de către alb, printr-o nouă reţea de variante.

Acest mecanism a fost cunoscut încă de la începutul secolului, sub denumirea „blocada completă cu maturi schimbate". Pentru ilustrarea lui, am ales un exemplu mai puţin obişnuit — o problemă cu mat în trei mutări.

191. M. Myllyniemi
„Suomen Skakki", 1952
Premiul I



3×

În poziţia din diagramă sînt pregătite răspunsurile la cele două mutări ale negrului: 1...f:e5 2.Te2! e:f4 3.e:f4× şi 1...f5 2.Tf3! g:f3 3.g:f3×. După cheia 1.Nh6!, aceleaşi răspunsuri urmează în ordinea inversă: 1...f:e5 2.Tf3 g:f3 3.g:f3× şi 1...f5 2.Te2 f4 3.e:f3×. Aici alternanţa mutărilor negrului şi ale albului reprezintă un mecanism contemporan tipic, ocupînd un loc principal în conţinutul problemei.

Au mai fost elaborate în continuare şi alte tipuri ale mecanismului schimbării, dar nu în probleme cu blocadă, ci în cazurile cînd în poziţia iniţială au existat pregătite răspunsurile numai la unele mutări. O astfel de schimbare parţială a răspunsurilor poate avea loc în cazul mutărilor cu contraşah sau la mutările liniştite ale negrului.

Rezultă deci că simptomul principal al problemei cu schimbarea jocului rezidă în prezenţa a cel puţin două sisteme diferite de variante realizînd o idee oarecare, dintre care un sistem de variante se realizează în jocul real (soluţie), iar celelalte sisteme constituie conţinutul jocului iluzoriu. Acesta din urmă poate fi pregătit în poziţia iniţială, înaintea efectuării cheii, dar poate să apară doar după prima mutare a albului în jocul de încercare (cursă). Aşa că se deosebesc două forme ale mecanismului — schimbarea jocului propriu-zisă şi schimbare în forma alegerii jo-

c u l u i. În cazul formei a doua, nu există maturi pregătite în poziția inițială. În schimb însă, albul dispune de d o u ă p o s i b i l i t ă ț i de a crea variante tematice, dintre care una se va dovedi a fi jocul iluzoriu (avînd o singură răsturnare), iar cealaltă — soluție.

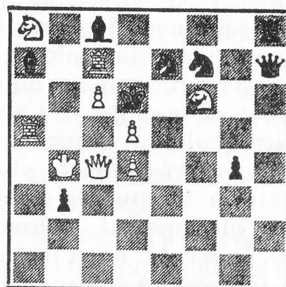
Deosebirea între cele două forme ale mecanismului schimbării nu sînt principiale, așa că ambele forme sînt considerate de aceeași valoare.

Sînt cunoscute cîteva tipuri ale mecanismului schimbării. Despre primul — schimbarea maturilor în probleme construite sub forma blocadelor complete — am vorbit la începutul acestui capitol. Am menționat apoi despre existența problemelor construite nu sub formă de blocadă, ci cu schimbarea parțială a maturilor ca răspuns la contrașahuri sau la mutări liniștite ale negrului. Ne-a rămas să ilustrăm aceste variațiuni ale mecanismului.

Schimbarea răspunsurilor poate avea loc în cazul acelorași contrașahuri în cele două faze sau după schimbarea contrașahurilor. Iată două exemple edificatoare.

În poziția inițială (192) există 3 contrașahuri, la care răspunde cu mat dama albă: 1...Nc5+/C:c6+/C:d5+ 2.D:c5/D:c6/D:d5×. După cheia 1.De2! (~ 2.D:e7×) la a c e l e a ș i contrașahuri răspunsurile se schimbă: 2.d:c5/T:c6/T:d5×. Sînt frumoase

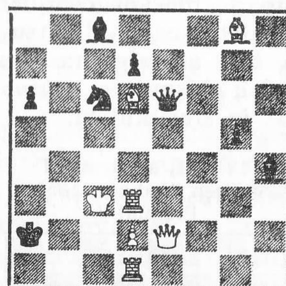
192. P. I. Kelrans
„64", 1925
Premiul IV



2×

și variantele secundare: 1...Cg8/Cf5(g6) 2.Ce8/Ce4×.

193. C. Seneca & L. Lindner
„Schackwärlden", 1935
Premiul I



2×

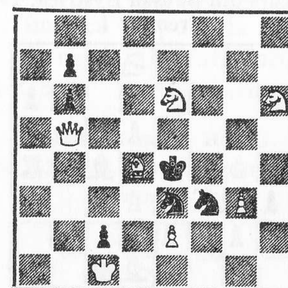
În poziția inițială există două contrașahuri (urmate de maturi **directe** pentru că piesa neagră care declară „șah" este capturată de alb): 1...Db3+/Dc4+ 2.N:D×. După cheie, prin care dama neagră este dezlegată în mod indirect — 1.Td5! (~ 2.Dc4×), s e s c h i m b ă c o n t r a ș a h u r i l e, ca și maturile: 1...De3+/De5+ 2.d:e3/T:d5× (iarăși două maturi directe) și 1...Dh3+/Df6+ 2.d3/d4× (șahuri **încrucișate** ca răspuns la contrașahuri, prin interceptare, fără capturarea figurii negre).

Un alt tip al tematicii contemporane legate de mecanismul schimbării jocului se referă la temele bazate pe schimbare ce urmează mutărilor l i n i ș t i t e ale negrului. Sînt cunoscute patru astfel de teme.

1) Schimbarea simplă a maturilor.

Pentru această temă este caracteristică schimbarea maturilor în două faze, ca răspuns la a c e l e a ș i mutări ale negrului, din joc aparent și din joc real, ca la problema următoare.

194. D. Răducănescu
Campionatul României, 1961
Locul II

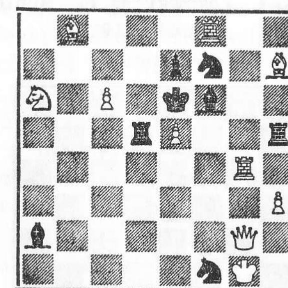


2×

Negrul este în poziție de Zugzwang: la fiecare mutare a celor doi cai, albul are pregătit cîte un mat — 1...Ce~/Cd5! 2.Df5/Df3× iar la 1...Cf~/C:d4! 2.De5/Cg5×. După cheia 1.Dd7! (Zugzwang), la aceleași mutări, ale negrului din faza jocului aparent, toate maturile se schimbă: 1...Ce~/Cd5! 2.D:b7/Dh7×, 1...Cf~/C:d4! 2.Cg5/D:d4×. Forma lejeră ridică valoarea acestei lucrări.

A doua formă a schimbării simple—alegerea jocului—este reprezentată în problema următoare.

195. J. Morice
British Chess Federation, 1959
Premiul I



2×

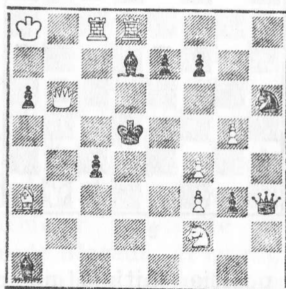
În poziția inițială nu există maturi pregătite la mutările celor patru figuri negre care pot captura pionul e5. Albul are însă două posibilități de a forma variante tematice contribuind la autolegarea figurilor negre respective prin 1.Te4 sau 1.De4. Pentru a putea alege jocul real, albul va trebui să încerce ambele posibilități! Deci, să încercăm prima posibilitate. 1.Te4 (~2.Cc7×) Td:e5/Th:d5/N:e5/C:e5 2.D:a2/Dg4/Dg6/Dg8×, dar negrul găsește o apărare eficientă — 1...Td7! 2.?×. Încercăm, deci, a doua posibilitate: 1.De4 (cu aceeași amenințare) Td:e5/Th:e5/N:e5/C:e5 2.Cc5/Nf5/Tg6/Ng8×. Este evi-

dent că la 1...Td7 va urma 2.Cc5×. Deci soluția problemei are cheia 1.De4!

2) **Schimbarea facultativă a maturilor.**

La problemele din această grupă se schimbă în cele două faze atît mutările de apărare ale negrului, cît și maturile. Această temă este foarte dificilă pentru realizare.

196. L. **Loșinski** & E. **Ruhlis**
„Schach", 1957
Premiul I



2×

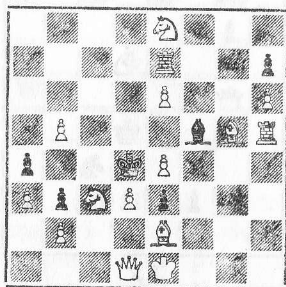
În poziția inițială sînt pregătite două variante cu autoblocări: 1...De6 2.Dc5× și 1...Nd4 2.Dc6×, aceste variante fiind subliniate de cursa 1.Cd1? (~2.Ce3×), respinsă prin 1...Cf5! (1...Cg4 2.T:d7×). În soluție, după cheia 1.Dc7! (~2.D:c4×), jocul se schimbă radical: regelui negru i se acordă două cîmpuri de refugiu, iar prin retragerea lui pe aceste cîmpuri se interceptează figurile proprii și tocmai acele care blocau aceste cîmpuri în prima fază: 1...Re6 2.D:d7× și 1...Rd4 2.De5×.

Menționăm că prezența curselor nu este obligatorie, deși ele contribuie la scoaterea în relief a jocului aparent. Este important însă ca variantele jocului aparent să aibă un conținut strategic oarecare și să fie mai evidente decît jocul real.

3) **Tema alternanței maturilor** (numită a maturilor reflexe).

Aici mutările de apărare ale negrului, ca și maturile din cele două faze r ă m î n n e s c h i m b a t e, însă mutările de mat se inversează în soluție, cînd sînt două variante tematice, sau, în cazul a trei variante, maturile urmează în altă ordine — ciclică, în care caz rezultă tema „Lačny", descoperită de compozitorul ceh L. Lačny. Iată un exemplu frumos.

197. **A. Pituk**
Concurs din Banska Bystrica, 1958
Premiul I



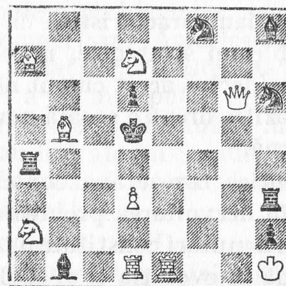
2×

Aici tema „Lačny", cu trei variante, este reprezentată sub formă de blocadă completă. În poziția inițială, totul este pregătit: 1...Rc5(a) 2.N:e3(A)×, 1...Re5(b) 2.d4(B)× și 1...N~(c) 2.Nf6(C)×, după formula aA/bB/cC. În soluție, după cheia 1.Cd5!, aceleași maturi urmează acelorași mutări ale negrului, însă în altă ordine: 1...Rc5(a) 2.d4(B)×, 1...Re5(b) 2.Nf6(C)× și în fine, 1...N~(c) 2.N:e3(A)×, ciclul devenind închis după formula aB/bC/cA. Menționăm că este cunoscută o singură realizare a acestei teme de către autorul ei, cu **patru** variante tematice.

4) **Tema „Ruhlis"** propusă de compozitorul sovietic Efim N. Ruhlis în anul 1946).

Această temă se desfășoară de regulă în două faze: 1) joc aparent — în cel puțin două variante (este de preferat ca acest joc să fie subliniat de o cursă, ceea ce nu reușește întotdeauna) și 2) joc real (soluție) în care se mențin (se transferă) maturile din prima fază, însă ca răspuns la alte mutări ale negrului. Iată problema prototip a acestei teme foarte

198. **Efim N. Ruhlis**
Concursul CFS din Sverdlovsk, 1946
Premiul I



2×

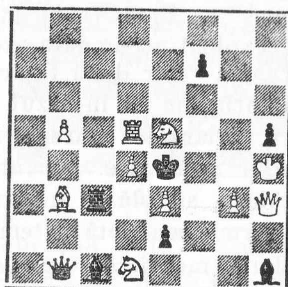
populare, care a împlinit 30 de ani de la apariție.

Joc aparent, subliniat de o cursă — 1.Nf2? (~2.Cb6×) 1...Td4 2.Cc3× și 1...Nd4 2.De4×, realizîndu-se combinația „Grimshaw" pe cîmpul d4, dar 1...Te3! 2.?. Soluție: 1.d4! (~2.Cb6×). Negrul se apără făcînd obstrucția turnului d1 prin 1...Nd3/Td3 — o nouă combinație „Grimshaw" pe cîmpul d3, la care urmează aceleași maturi din prima fază: 2.Cc3/De4×. Acest joc tematic, specific temei, este completat de două variante cu schimbarea simplă a maturilor drept răspuns la mutările de apărare din jocul aparent: 1...T:d4/N:d4 2.Cb4/Cf6×, exploatînd de data aceasta autolegarea celor două figuri negre. Menționăm că în cazul completării variantelor cu **transferarea maturilor** prin alte variante cu **schimbarea simplă a maturilor**, avem forma **completă** a temei.

Trebuie menționat că pentru tema „Ruhlis" este important și esențial ca **la mutările noi** de apărare împotriva amenințării din jocul real, în prima fază, **să nu existe maturi tematice**, care apar abia după efectuarea cheii. Într-adevăr, în poziția inițială a problemei de mai sus, la mutările 1...N/T:d3 nu există nici un răspuns de mat! În caz contrar tema este realizată numai formal, pe cînd în realitate tema „Ruhlis" este inexistentă.

Dificultatea temei face adesea ca jocul aparent să rămînă nesubliniat de o cursă şi mutările negrului care formează acest joc, nefiind „tari" (ca spre exemplu, contraşahuri sau deblocînd preventiv cîte un cîmp etc.) trebuie „ghicite" de dezlegător, rolul lor iluzoriu putînd fi înţeles de abia după găsirea soluţiei. Aceste mutări rămîn în joc real fără nici un rost, ca la problema următoare, care realizează forma **simplă** a temei.

199. Valentin Rudenko
„Problemnoter", 1958
Menţiune de onoare 1



2×

Joc aparent: 1...T:e3/N:e3/f5 2.Cf2/C:c3/D:h1×. În soluţie, după cheia 1.Cc4! (~2.Df5×), jocul negrului se schimbă radical, dar maturile rămîn aceleaşi (se transferă din jocul aparent): 1...Rd3/R:d5/Rf3 2.Cf2/C:c3/D:h1×. Variante cu schimbarea simplă a maturilor lipsesc cu desăvîrşire.

Trebuie să mai adăugăm că esenţa temei „Ruhlis" constă în transferarea mutărilor de mat ale albului din jocul aparent în soluţie. Ideea strategică (interferenţă, autoblocare, legare, dezlegare şi altele) cu care este realizată tema, n-are nici o însemnătate.

Particularitatea principală a problemelor cu schimbarea jocului constă în lărgirea esenţială a conţinutului problemei. Mai înainte, în problemele şcolii strategice, întreg conţinutul problemei se rezuma la jocul real din soluţie. În prezent, însă, conţinutul problemei depăşeşte cu mult limitele jocului real. La orice poziţie publicată în acest capitol este cu totul insuficient de a găsi numai soluţia. Descoperirea acesteia poate adesea provoca numai nedumerire şi nu va fi înţeleasă esenţa concepţiei autorului. În afara jocului real este necesar de a găsi şi jocul aparent şi a descoperi cursele.

Deosebirea atît de profundă a structurii însăşi a problemei contemporane, lărgirea noţiunii de conţinut, o micşorare pronunţată a rolului momentelor tactice, care constituiau caracteristica de bază a problemei strategice, ne obligă să considerăm acest curent nou în compoziţie drept o şcoală nouă — modernă.

În orice caz, etapa contemporană în dezvoltarea problemei cu mat în 2 mutări constituie o treaptă nouă în evoluţia ei şi se deosebeşte de toate etapele anterioare.

Compoziţia şahistă în America

Începuturile compoziţiei şahiste în S.U.A. coincid cu întemeierea presei şahiste americane. Cele dintîi probleme au fost publicate în rubrica de şah apărută în anul 1845 a ziarului „Spirit of Times", care n-a durat însă mult timp. În anul 1847 a fost fondată o revistă „Chess Monthly", care a existat cinci ani.

Deceniul al cincilea al sec. XIX a constituit o perioadă de ridicare însemnată a mişcării şahiste, care s-a datorat, în primul rînd, triumfului genialului Paul Morphy.

În anul 1857 a fost convocat primul Congres American al şahiştilor cu prilejul Expoziţiei Internaţionale din New York. Tot atunci a fost organizat şi Concursul Internaţional de compoziţie. Cu un an înainte au avut loc primele concursuri naţionale, la care a debutat cu succes Loyd.

Războiul de secesiune din 1861 a provocat o stagnare în viaţa şahistă a S.U.A.

În anul 1868 a fost editată o antologie a problemelor compozitorilor americani „American chessnuts", conţinînd peste 2000 de lucrări a nu mai puţin de 231 de autori. Cele mai multe lucrări (353) au fost ale lui Samuel Loyd, apoi E. Cook, J. Brown, J. Cheney şi mulţi alţii.

Renumitul S. Loyd n-a fost egalat de nici unul dintre compozitorii americani contemporani, nu numai prin numărul lucrărilor prezentate în antologie şi productivitatea sa excepţională, ci şi prin bogăţia ideilor şi inepuizabila sa imaginaţie creatoare.

Loyd a publicat prima sa problemă la vîrsta de 11 ani şi s-a transformat atît de repede într-un compozitor proeminent încît în anul 1857, cînd a început să apară revista „Chess Monthly", el a fost invitat să redacteze rubrica de probleme din această publicaţie de specialitate.

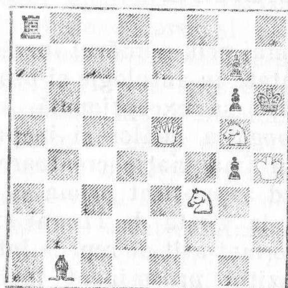
Loyd a ocupat locul de frunte la marile concursuri americane de compoziţie, însă succesele sale la concursurile internaţionale au fost cu totul modeste, şi aceasta nu pentru că el a fost mai puţin înzestrat, ci pentru simplul motiv că n-a vrut să-şi ajusteze stilul său după preferinţele arbitrilor.

Particularitatea de bază a creaţiei lui Loyd consta în aceea că el a căutat întotdeauna să realizeze în fiecare problemă ceva nou, original; totdeauna el a urmărit să găsească concepţii inedite şi nu se oprea la repetare şi la şablon. Deviza lui era totdeauna — o r i g i n a l i t a t e a.

Chiar în compoziţiile aparţinînd perioadei timpurii din creaţia lui Loyd găsim multe idei vii şi variate. Iată cîteva exemple în acest sens.

În diagrama 200, intenţia albului este de a permite, prin plecarea

200. S. Loyd
„Saturday Curier", 1855

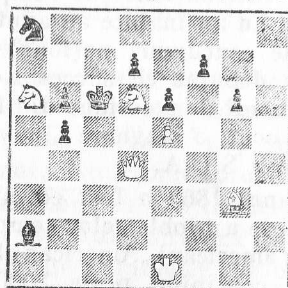


3×

damei oriunde, ocuparea cîmpului e5 de către cal, de unde va amenința cu unul din două maturi — 3.Cef7≠ sau C:g4≠. Negrul este în măsură însă să pareze această amenințare printr-un efort comun al turnului și nebunului. Rezultă deci, că, eliberînd cîmpul e5, dama albă trebuie să creeze o amenințare suplimentară, împiedicînd totodată turnul să părăsească orizontala a opta. În consecință, albul joacă **1.Db8!!**, cu am. 2.Cf7+ Rh7 3.C3g5≠!, căci dama păzește cîmpul g8. Dacă turnul capturează dama, merge amenințarea inițială — 2.Ce5, căci turnul a pierdut, prin capturarea damei, un tempo important și negrul nu mai are timp să pareze cele două amenințări cu mat. La 1...Nf5 merge amenințarea a doua (2.Cf7+) și nu 2.Ce5? din cauza 2...Ne6! 3.?≠. La 1...g:f3 merge a treia amenințare creată prin cheie — 2.D:a8 și 3.Dh8≠. Dar prin cele de mai sus nu sînt epuizate toate resursele de apărare ale negrului, căci mai există un răspuns — 1...Na2!, care parează toate cele trei amenințări create prin cheie (2.Ce5? Ne6!, 2.Cf7+? N:f7, 2.D:a8? Ng8!). Ce să facă albul, cum să întărească atacul? În cele din urmă se observă că ultima apărare a negrului a creat o slăbiciune fatală în poziția sa — blocarea cîmpului a2 pentru turn, ceea ce îi permite albului să creeze o nouă amenințare de mat prin descoperire — 2.Dh2! g3(Ta4) 3.R:g3≠ (2...g:f3 3.Rg4≠). O economie remarcabilă (doar 10 piese!), activitatea tuturor pieselor, inclusiv regele alb, o idee fină și bine mascată — toate la un loc produc o impresie puternică asupra dezlegătorului.

Același lucru se poate spune și despre următoarea problemă.

201. S. Loyd
Pr. I „Saturday Curier", 1856



4×

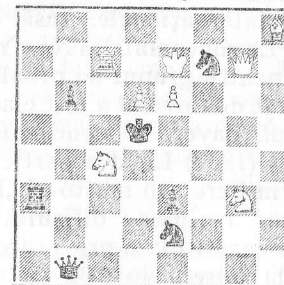
Dama albă este postată în poziție de atac în imediata vecinătate a regelui negru. Pentru a realiza matul este nevoie să mai aducem și nebunul. Dar cum? Încercarea 1.Nh4? eșuează din cauza 1...g5 2.N:g5 f6 3.N:f6 și 4.?≠.

Iată că problema se rezolvă printr-o mutare care pare de-a dreptul absurdă și care privează dama albă de toate avantajele poziției inițiale — **1.Dg1!**, deschizînd drumul nebunului, care va parcurge aceeași rută însă în direcție opusă. Oricum ar juca negrul, el nu poate împiedica realizarea planului albului — 2.Nf2, 3.N:b6 și 4.Dc5≠. Aici este realizată cunoscuta temă Turton, pe care o prezentăm ulterior în problema 205, cu o singură deosebire: la Turton manevra de degajare a liniei de acțiune a fost efectuată de o figură mai slabă pentru una mai tare, iar la Loyd lucrurile se petrec invers: o figură mai puternică degajează linia unei figuri mai slabe. Această variațiune a temei a fost numită tema **Loyd-Turton**. Trebuie menționat totuși că Loyd a descoperit această idee independent de Turton.

Loyd considera că trei mutări sînt suficiente pentru realizarea oricărei idei șahiste. Rare concepții, după părerea sa, au fost realizate mai bine în probleme cu mai multe mutări. Pozițiile cu mat în 2 mutări sînt prea ușoare, iar cele în 4 mutări — prea dificile pentru masele largi de problemiști. El prefera totdeauna probleme în 3 mutări.

Cu toate acestea Loyd a creat o serie de lucrări valoroase și cu mat în 2 mutări. Problema de mai jos este un exemplu admirabil pe ideea de zugzwang.

202. S. Loyd
„Philadelphia Evening Bulletin", 1858



2×

În poziția inițială e greu de a bănui că negrul ar putea să nu găsească o mutare indiferentă de așteptare. Însă după o cheie extraordinară **1.Da1!!** se constată că turnul este obligat să păzească cîmpurile a8 și e3, iar dama trebuie să supravegheze cîmpurile b6 și h1. La deplasarea cailor, care păzesc cîmpurile d4 și e5, va urma mat cu dama.

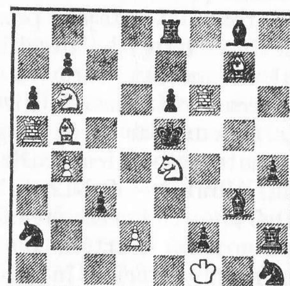
Cu totul negativă era atitudinea lui Loyd față de problemele în mai multe mutări. El adresa ironii „strămoșilor noștri care au avut merite îndoielnice de a lungi fără măsură soluțiile". Loyd însuși nu compunea probleme cu soluții lungi. Despre o încercare a sa (cu mat în 14 mutări) el scria că de fapt ideea este specifică pentru o problemă în 3 mutări, însă el a transformat-o ușor în problemă cu 14 mutări și nu vede nici un motiv care ar putea să-l împiedice de a lungi soluția acestui monstru pînă la o mie de mutări.

Germanul Bayer era recunoscut drept campion al compozitorilor

europeni. Loyd nu o dată a încercat să-l înfrunte în cadrul concursurilor internaţionale, însă fără succes. La concursul din New York (1857) pentru grupul de probleme prezentat de Loyd el a fost clasificat după Bayer. La concursul de la Paris (1867) Loyd a participat cu o trimitere sub motto-ul „Frumuseţea înaintea dificultăţii", ceea ce constituia o provocare directă la adresa lui Bayer, căci acesta excela tocmai prin dificultatea excepţională a creaţiilor sale. Dar şi de data aceasta Bayer a fost proclamat învingător. De abia la următorul concurs de la Paris (1878) Loyd a reuşit să ia revanşa, clasîndu-se mai sus decît Bayer. Comparînd în prezent, după scurgerea atîtor decenii, operele celor doi titani ai compoziţiei şahiste, nu se poate spune că verdictele arbitrilor au fost perfect obiective şi juste. Aceştia n-au fost pur şi simplu în măsură a înţelege şi aprecia stilul cu totul original şi ieşit din comun al lui Loyd. Astăzi putem judeca această întrecere obiectiv, căci timpul scurs şi-a spus verdictul în favoarea lui Loyd. Puţini sînt şahiştii care să nu fi auzit despre Loyd şi să nu fi admirat măcar una din capodoperele sale. Cît despre Bayer, în afară de compozitori iniţiaţi, aproape nimeni n-a auzit şi n-a văzut vreo problemă de a lui.

Mai prezentăm o realizare extraordinară, reprezentînd un acord final al întregii activităţi componistice a lui Loyd.

203. **Samuel Loyd**
„Checkmate", 1903
Premiul I

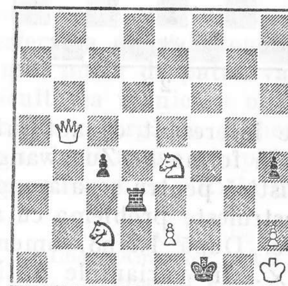


3×

Această capodoperă constituie „cel mai colosal truc al tuturor timpurilor". Într-adevăr, cine ar putea să-şi închipuie, căutînd soluţia acestei probleme, eventualitatea părăsirii de către regele alb a vizuinii celei mai ferite de surprize, spre a se aventura într-o călătorie desperată, plină de primejdii şi ameninţări. Dar Loyd are curajul s-o facă! 1.Re2!!! — oferind negrului posibilitatea să-şi transforme pionul în damă, declarînd un şah dublu, de la care nu există, după cum se pare, nici o salvare: 1...f1D++ 2.Re3! — regele se îndreaptă, în pofida atacului vehement al pieselor negre, spre ţinta ce şi-a propus-o. Acum negrul este în măsură să atace în continuare regele advers, dar vai, nu mai poate salva regele propriu ameninţat de cele două baterii albe. La 1...f1C+ albul răspunde cu 2.Tf2+. Această problemă a avut ca motto: „Gambitul lui Steinitz".

O nouă etapă în dezvoltarea compoziţiei în S.U.A. este legată de apariţia revistei „Diubuk Chess Journal" (anul 1870). În acelaşi timp începe cariera lui W. Shinkman (1847—1933), confrate şi continuator al lui Loyd. Aceşti doi corifei ai compoziţiei şahiste americane s-au asemănat foarte mult între ei, fiind mereu în căutarea originalităţii. Lui Shinkman îi plăcea mult să construiască maturile-ecou. Iată un exemplu frumos.

204. **W. Shinkman**
„Haddersfield-College Magazine", 1880

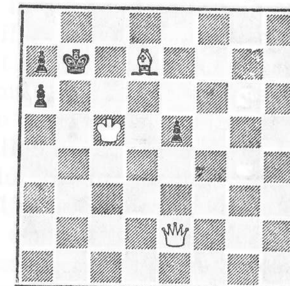


3×

După cheia 1.e3!, negrul este în zugzwang. După o mutare indiferentă a turnului negru, urmează simplu 2.D:c4+. Turnul se opune acestei ameninţări, căutînd să supravegheze cîmpurile e2 sau c4. Atunci rezultă două perechi de variante-ecou frumoase, cu maturi regulate: 1...T:e3 2.Db1+ Re2 3.Cd4×, 1...Td2 2.Df5+ Re2 3.Cc3×, 1...Td4 2.C:d4 Re1 3.Db1×, 1...Tc3 2.C:c3 Rf2 3.Df5×. Variante secundare: 1...Re2 2.Dh5+ şi 1...h3 2.Cg3+.

Succese frumoase a avut şi Otto Würzburg, nepot al lui Shinkman, care de la început şi-a găsit un stil propriu, lucrînd mereu cu un material redus la damă şi una sau două figuri uşoare, fără pioni. Iată renumita lui problemă tratînd tema „Turton".

205. **Otto Würzburg**
„Deutsche Schachzeitung" 1895



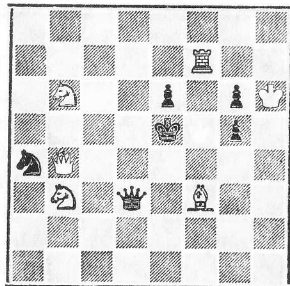
3×

Albul degajează diagonala c8—h3 (1.Nh3!) pentru a susţine dama după ce ea va ocupa cîmpul g4 cu ameninţarea 3.Dc8×. După 1...Rc7 2.Dg4 rezultă două maturi regulate: 2...Rb8/Rd8 3.Dc8/Dc7×. Se mai obţine un mat frumos şi tot regulat după 1...a5 2.Da6+! R:a6 3.Nc8×.

Afară de Shinkman şi Würzburg, Loyd n-a mai avut alţi discipoli. A-l urma pe Loyd în creaţia şahistă nu era un lucru uşor, fără a fi înzestrat de un talent deosebit. Creaţia compozitorilor americani în domeniul problemei cu mat în 3 mutări n-a realizat succese deosebite. În schimb, în

domeniul problemei cu mat în 2 mutări, compozitorii americani, în urma unei munci sistematice, au descoperit în secolul al XIX-lea un izvor bogat de idei necunoscute pînă atunci. Iată o problemă care se remarcă printr-o cheie surprinzătoare — frumoasă și dificilă.

206. **B. Meredith**
„Diubuk Chess Journal", 1889
Premiul I

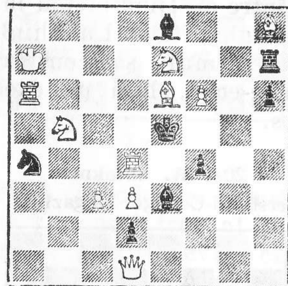


2×

1.Dd2!! — dama părăsește poziția sa activă, se retrage în ambuscadă și amenință 2.Dh2×. Variante principale sînt: 1...Rd6 2.Cc4×, 1...D:b3 2.Cd7×, 1...D:f3 2.Dd4×, 1...D:d2 2.Cc4×. Autorul acestei probleme compunea de obicei probleme cu material redus la 12 piese. În onoarea lui astfel de probleme sînt numite „Meredith".

Compozitorii americani și-au îndreptat atenția înaintea altora asupra ideilor tactice conținute în mutările negrului și au început să le prelucreze în forma problemelor cu mat în 2 mutări. În primul rînd au abordat ideea interferenței, apoi și altele, introducînd în conținutul problemei noul motiv al repetării ideilor tactice în variante paralele. La problema următoare este reprezentată într-o formă reușită ideea dezlegării figurilor albe.

207. **O. Würzburg**
„Philadelphia Telephon", 1892



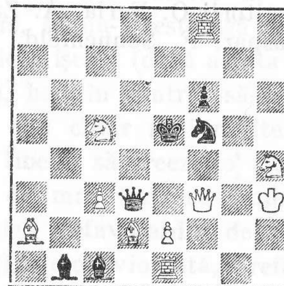
2×

Este interesant că autorul renunță la forma de Zugzwang caracteristică pentru școala engleză și construiește problema cu amenințare. După 1.Nh3, amenință 2.Te6×. În variantele 1...Nd7/Nf7 2.Cg6/Cc6× negrul dezleagă calul alb, iar în altă pereche — 1...Cb6/Cc5 2.Te4/Td5× este dezlegat turnul.

În secolul al XX-lea, a contribuit mult la dezvoltarea compoziției binecunoscutul compozitor american Alain White (1880—1945). El a cules cea mai mare colecție de probleme din lume, pe care a predat-o, în deceniul al treilea, compozitorilor englezi spre păstrare și viitoare completare. Între anii 1905—1936 White a editat 44 de volume anuale din renumita sa „colecție roșie", drept cadou problemiștilor lumii. Tot White a inițiat o asociație internațională a problemiștilor, cunoscută sub numele de „Good Companion" și fiind un teoretician eminent în special în domeniul problemei cu mat în 2 mutări, a arbitrat concursurile organizate de această asociație.

În calitate de compozitor, White acorda un interes deosebit compunerii problemelor cu conținut de record. Reproducem o poziție unică realizată pentru a demonstra ideea dezinterferării damei negre pe diagonală cu interferarea ei pe ortogonală, în nu mai puțin de patru variante. Dificultatea tehnică a obligat pe autor să recurgă la o cheie prin care se ia R negru cîmpul de refugiu existent în poziția inițială.

208. **Alain White**
„Chess Amateur", 1928
Premiul I

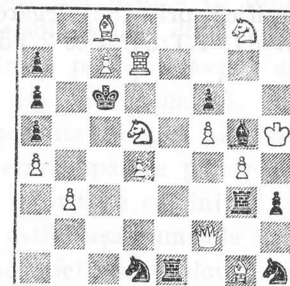


2×

După cheia 1.Td8, amenință 2.Cg6×. La o mutare indiferentă a calului negru, prin care se dezinterferează diagonala d3—g6, urmează 2.e:d3×; de aceea calul își corectează apărarea pentru a para și această amenințare secundară pe coloana e: 1...Cd6/Cd4/Ce3/Cg3 2.Cd7/Td5/Dg3/Df4×.

Activitatea asociației „Good Companion" a luat sfîrșit în anul 1924, după care s-a instalat o scurtă perioadă de acalmie. Dar, la sfîrșitul deceniului al III-lea, compozitorii americani s-au avîntat într-o nouă acțiune a aplicării ideilor specifice problemei în 2 mutări, în conținutul celor în 3 mutări. În această activitate s-au remarcat compozitorii E. Holladay, E. Hassberg, J. Buchwald și, în special, W. Eaton (1915—1962), care, în colaborare cu compozitorul englez G. Andersson, a creat numeroase probleme interesante. Iată una din acestea.

209. **G. Andersson & W. Eaton**
Concursul Brit. Chess Federation, 1958
Premiul I



3×

Cheia greu de găsit — 1.Ce3! acordă regelui negru un cîmp de refugiu și totodată parcă elimină

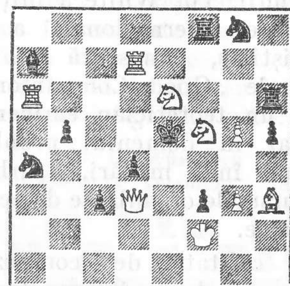
din joc figurile albe. Este interesant de urmărit cum se deschide apoi diagonala g1—a7, introducînd în joc nebunul de la g1. După cheie se amenință 2.Ce7+ Rb6 3.Cc4×; apărările negrului creează următoarele variante: 1...Tg:e3 2.Df3+ T:f3, 1...Te:e3 2.De2+ T:e2, 1...C:e3 2.Dc2+ și 1...N:e3 2.Df4! N:f4, și în toate variantele urmează 3.d5×!

Dintre alte țări ale continentului american, compoziția șahistă este mai dezvoltată în Argentina și Brazilia.

În Argentina a trăit Arnoldo Ellerman (1893—1970), unul din cei mai renumiți compozitori ai genului de mat în 2 mutări. El a fost adeptul școlii strategice, însă totdeauna accepta idei noi răspunzînd la ele în creația sa. În ultimii ani ai vieții Ellerman a colaborat activ la elaborarea tematicii moderne.

Fazele soluției din diagrama 210, rezidă în alegerea figurii albe ce se sacrifică prin autolegare pe cîmpul d4. 1.T:d4? Cc5 2.Td5×,

210. Arnoldo Ellerman
British Chess Federation, 1960
Premiul I



2×

dar 1...Cf6!; autolegarea calului de la e6—1. Ce:d4?, cu varianta 1...Ce5/Cf6 2.C:f3/Te6×, este respinsă prin 1...Td6!; dezleagă problema autolegarea celuilalt cal: 1.Cf:d4! (amenință 2.De3×) Cc5 2.Cc6×, 1...Cf6 2.Df5× și 1...Tf4 2.g:f4×.

Succese remarcabile a avut un alt compozitor argentinian G. Musante, care excelează în compunerea problemelor moderne cu mat în 2 mutări.

În Brazilia s-au evidențiat compozitorii O. Faria, A. Zarur, B. Gaspar, F. Sonnenfeld.

Teme catalogate

O problemă de șah, în special cea cu mat în 2 mutări, este o creație artistică care trebuie să îndeplinească unele deziderate elaborate în decursul anilor. Astfel, se cere ca conținutul problemei să fie exprimat cu economia maximă a materialului, ca soluția problemei să fie unică și destul de mascată, ca prima mutare (cheia) a soluției să nu constituie un atac direct la regele advers, să nu-i restrîngă libertatea de mișcare (dacă acesta o posedă), ba din contra, să-i creeze unul sau chiar mai multe cîmpuri libere, să creeze o amenințare de mat (sau să-l pună în poziție defavorabilă de zugzwang), deloc violentă, preferabil fără capturarea nici a pionului advers. Totodată se cere ca negrul să dispună de cîteva posibilități eficiente de respingere a amenințării.

Menționăm că amenințarea creată prin cheie poate fi directă (cînd figura care efectuează cheia soluției ea însăși amenință să facă mat regele advers), sau indirectă (cînd piesa din cheie înlesnește unei alteia să declare mat regelui advers).

Este evident că mutările de apărare ale negrului (avînd deci cîte un efect pozitiv), trebuie să fie însoțite, pentru ca problema să fie solubilă, și de momente de slăbire a poziției (avînd deci și cîte un efect negativ), ceea ce va permite albului să riposteze la fiecare apărare printr-un mat nou, diferit de cel inițial, rezultînd astfel așa-numitele variante ale soluției, cu tablouri de mat bine diferențiate.

Am luat cunoștință într-unul din capitolele precedente de elemente numite „strategice“ (o denumire improprie, dar încetă-

ţenită în problemistică, fiindcă de fapt ele sînt „tactice"), puţine la număr. Aceste elemente pot fi combinate în diferite moduri. Compozitorii s-au străduit, în munca lor creatoare, să le combine, concepînd astfel un mare număr de *teme* şi obţinînd efecte foarte variate. Trebuie să menţionăm, în completare, că tema este partea cea mai importantă a conţinutului unei probleme, care domină asupra celorlalte părţi componente, ca cheia, forma, variante secundare etc. De aceea, este necesar ca elementele tematice să fie reprezentate pregnant, dînd o amploare ideii de bază. Astfel, schimbarea unui singur mat sau realizarea unui mat model, dezlegarea sau interferarea unei singure figuri, antidual într-o singură variantă — încă nu pot fi considerate drept o temă a schimbării matului, o temă a maturilor regulate, o temă a dezlegării sau a antidualului.

Pentru ca un element oarecare să constituie o temă, este necesar ca aceasta să satisfacă anumite norme, repetînd o idee în două sau mai multe variante. Aşa, spre exemplu, să realizeze schimbarea maturilor măcar în două variante, să realizeze trei maturi regulate (aceasta este cerinţa şcolii cehe), să fie reprezentate dezlegarea sau interferenţa în nu mai puţin de două variante.

Temele au fost numite cu numele autorilor care le-au conceput şi popularizat prin lucrările proprii, sau cu numele localităţii, respectiv ţării unde au luat naştere, sau cu denumirea elementului strategic reprezentat etc. Ţinînd cont de faptul că sînt cunoscute peste 600 de teme catalogate, vom prezenta un număr restrîns de teme dintre cele mai populare, care pot interesa şi pe compozitorii contemporani. Începem cu cîteva teme clasice mai importante, apoi prezentăm temele strategice ce au fost elaborate în prima jumătate a secolului XX şi, în sfîrşit, teme moderne.

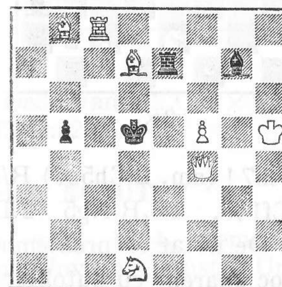
Teme clasice

Tema GRIMSHAW

Cea mai veche şi, în acelaşi timp, una dintre cele mai comune, revenind mereu şi în problemele contemporane, este tema ce a fost imaginată în anul 1850

de compozitorul englez W. Grimshaw (1832–1890). În esenţă, această temă rezidă în interferenţa reciprocă, pe acelaşi cîmp, a două figuri negre tematice, de acţiune lungă (T şi N), cu scopul de a anihila o ameninţare creată prin cheie. Albul exploatează (ceea ce este esenţial) interferenţa neagră pentru a face mat regele negru, după cum se întîmplă şi în exemplul de mai jos.

211. Julius Pal
„Praca", 1952

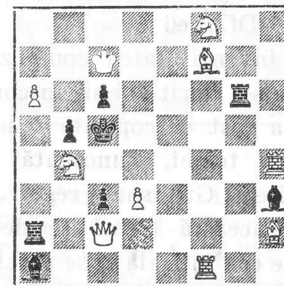


2×

1.Cf2 ! (ia sub control cîmpul e4 şi ameninţă 2.Dd6×). Negrul, în apărare, face obstrucţia diagonalei f4–d6 cu una din cele două figuri tematice (efect pozitiv), dar, în acelaşi timp, îşi interferează cealaltă figură proprie (efect negativ), ceea ce este exploatat de alb: 1...Te5 2.Dd2× şi 1...Ne5 2.De4×. Rezultă deci că tema Grimshaw este exprimată totdeauna în cel puţin două variante. Este interesant de observat că în exemplul de mai sus există un joc aparent (dinaintea efectuării cheii): 1...T/Nc5 2.Cc3/Ce3×.

Reprezentanţii şcolii strategice, avînd tendinţa de a reprezenta o idee într-o formă cît mai completă, au reuşit să realizeze unele recorduri (task) impresionante. Diagrama următoare ne înfăţişează tema Grimshaw cu t r e i perechi de variante tematice.

212. Lev I. Loşinski
„L'Italia Scacchistica", 1930
Menţiune de onoare



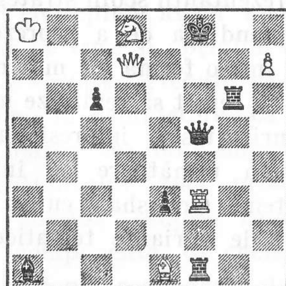
2×

1.Tb1 ! (am. 2.d4×) T/Nb2 2.D:c3/Df2×, 1...T/Ng4 2.Ce6/Ng1×, 1...T/Ne6 2.Cd7/Nd6×. Două perechi de figuri negre se interferează reciproc pe trei cîmpuri critice — b2, g4 şi e6 !

În căutarea înviorării temei Grimshaw (de peste 125 ani !)

s-a reușit realizarea interferării reciproce, pe același cîmp, a t r e i figuri negre (T, N și D) (numai D e legată):

213. Toma Garai
„Buletin Problemistic", 1974

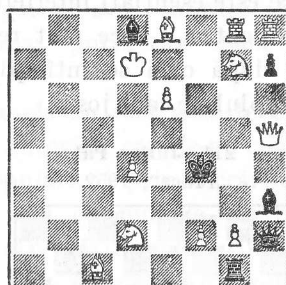


2×

1. Nh4 ! (am. 2.De7×) T/N/Df6 2.h8D,T/Df7/Ce6×.

Dar inventivitatea compozitorilor nu s-a oprit aci și, în consecință, a fost descoperită o nouă formă a temei, cunoscută sub denumirea „Grimshaw regal". În esență, această formă se deosebește de cea inițială și se prezintă astfel: Albul, prin cheie, creează regelui negru un cîmp de refugiu, amenințînd totodată cu un mat. Negrul dispune de două figuri tematice — R și N — care pot anihila amenințarea în două moduri: regele prin fuga însoțită de interferarea nebunului, iar nebunul prin ocuparea cîmpului de refugiu, conținînd drept efect negativ autoblocarea acestui cîmp. La exemplul de mai jos tema Grimshaw regal este prezentată în două perechi de variante tematice.

214. Nicolae A. Drăgan
„Buletin Problemistic", 1972
Mențiune de onoare 1



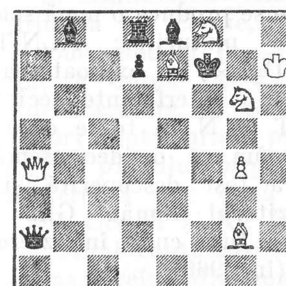
2×

1. D:h7 ! (am. 2.Ch5×) R/Ng4 2.Df5/Cf1×, 1...R/Ng5 2.Dh4/De4×. De notat că problema are și un joc aparent cu autoblocarea celor două cîmpuri tematice: 1... Ng4/Ng5 2.De5/Df3×, deci cu maturi schimbate.

„PICKABISH"

Menționăm în încheiere că interferența reciprocă, pe același cîmp, poate să aibă loc între o altă pereche de piese negre, și anume între nebun și pionul aflat pe cîmpul său inițial. Acestei variațiuni interesante a temei Grimshaw i s-a dat un nume aparte — „Pickabish" (de la „Pickaninny" — pionul negru de pe cîmpul inițial și „bishop" — nebun în limba engleză).

215. Lajos Bukovinszky
„Revista de Șah", 1959



2×

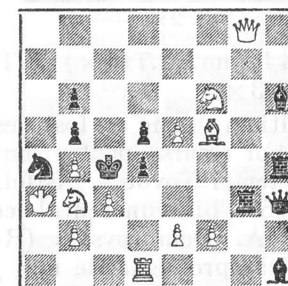
1.Da3 ! (am. 2.Ch8×) d6/Nd6 2.Df3/D:a2×.

Tema NOVOTNY

În anul 1854, compozitorul Anton Novotny (Austro-Ungaria, 1829—1871) a propus o temă devenită tot atît de populară ca și tema Grimshaw. Tema Novotny se aseamănă mult cu cealaltă, dar există o deosebire esențială.

Două figuri negre tematice cu linii de acțiune lungă, încrucișate (T și N), controlează cîte un cîmp supravegheat de alb. Acesta din urmă își așază o piesă proprie (A) pe cîmpul de intersecție (numit „critic"), creînd o amenințare **dublă** de mat. În urma capturării piesei albe de pe cîmpul critic, se anulează alternativ cîte una din cele două amenințări. Aceasta reprezintă t i p u l I al temei pe care îl ilustrăm cu problema de mai jos, construită în stil modern, soluția desfășurîndu-se în patru faze — trei jocuri de probă tematice și un joc real, în toate fazele producîndu-se interferența Novotny pe cîmpuri diferite.

216. Mihail I. Stan
„Flacăra Sibiului", 1966
Premiul I la concurs tematic



2×

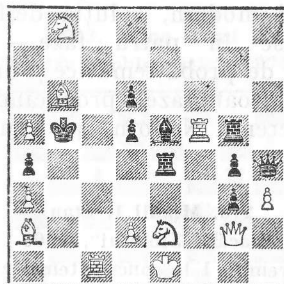
1.e3? (am 2.Cd2 și D:d5×), dar 1...D:f5 ! 2.?×; 1.e4? (am. 2.D:d5 și T:d4×), dar 1...Nd2 ! 2.?×; 1.f4? (am. 2.T:d4 și Cd2×), dar 1...Td3 ! 2.?×.

1.f3 ! (am. 2.Nd3 și D:d5 ×) N/T:f3 2.Nd3/D:d5×.

A mai fost creat și Novotny de t i p u l II, la care, după așezarea piesei albe A pe cîmpul critic, nu apare amenințarea dublă, ca la tipul I, ci una singură și nouă. Cele două maturi tematice apar abia după captura-

rea figurii A, ca la exemplul de mai jos.

217. Constantin Bârzoi
„Flacăra Sibiului", 1966
Mențiunea de laudă 2

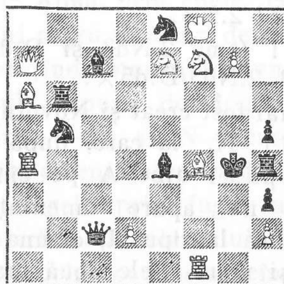


2×

1. d4 ! (am. 2.Tb1×) N/T:d4 2.Nc4/Cc3×.

În ultima vreme au fost descoperite noi resurse pentru amplificarea temei Novotny. Astfel, în anul 1958, binecunoscutul compozitor A. Dombrovskis (Riga) a publicat problema de mai jos, reușind să reprezinte interferența reciprocă a T și N negri, **cu schimbarea maturilor tematice** de-a lungul unui fel de joc trifazic.

218. A. Dombrovskis
„Revista de Șah", 1958



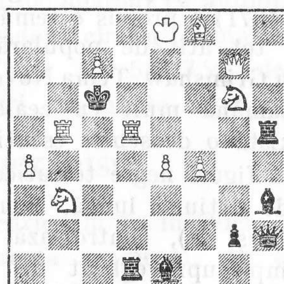
2×

Joc aparent: 1...N/Td6 2.Ch6/Ce5×— tema Grimshaw.

1.Nd6 ! (după care amenință maturi schimbate— 2.Tf4/Nc8×). Aceste maturi se diferențiază, spre ex., după apărările 1...Dc4/D:d2 2.Tf4/Nc8×, iar după capturarea tematică a piesei albe se produce o nouă schimbare a maturilor: 1...N/T:d6 2.Dd7/Dg1×, cu exploatarea de către alb a interferenței reciproce între T și N în toate cazurile. Menționăm că o idee asemănătoare a fost descoperită și de compozitorul român Gh. Leu (Brăila), însă cu o întîrziere de 8 ani (în 1966).

Concomitent a fost realizată o nouă formă a temei cu interferențe reciproce de tipul Novotny I, de cîte **două ori pe două cîmpuri** critice diferite, urmate de 8 maturi distincte, ca la problema următoare.

219. C. Goldschmeding
1966



2×

1.Tf5? (am. 2.c8D și Ce5×), dar 1...D:f4 ! 2.? ×;

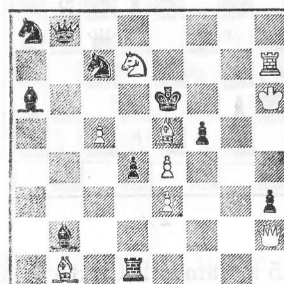
1.f5? (am. 2.Dd7 și Tc5×), dar 1...Dd6 ! 2.?×;

1.Td2? (am. 2.Ca5 și Cd4×), dar 1...T:b5! 2.?×.

1.Cd2 ! (am. 2.Dc3 și Td6×).

O poziție aparte ocupă așanumitul „Novotny finlandez", elaborat de compozitorul Penti Sola în anul 1934. Tema aceasta constă în următoarele: Albul are posibilitatea să creeze, în cel puțin două moduri (a și b), o amenințare dublă de mat. În jocul de încercare (a) cele două amenințări sînt parate printr-o mutare a pionului negru care dezinterferează cele două figuri negre tematice (T și N). În soluție (b), albul capturează pionul cu pricina, creînd din nou amenințarea dublă de tipul Novotny I. Această temă a fost propusă de finlandezi în meciul amical România — Finlanda din anul 1938. Locul I a ocupat problema de mai jos a compozitoarei din Timișoara.

220. Izabella Keller
Meciul-revanșă România — Finlanda, 1938
Locul I



2×

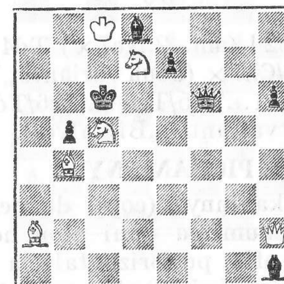
1.Nh8? (am. 2.De5 și Dd6×), dar 1...d:e3! 2.?×.

1.N:d4 ! (am. 2.De5 și Dd6×).

Tema ARGÜELLES

Mecanismul propus de compozitorul spaniol A. F. Argüelles, constă în reuniunea a două variante cu intercepție activă și pasivă între două piese negre (A și B). Numim intercepție **activă** cînd mută piesa A și interceptează figura B, iar **pasivă** cînd mută B și se ascunde („se eclipsează") după figura A (sau după o altă piesă). În exemplul de mai jos avem două perechi de variante tematice.

221. A. Bolus
„Hampsh. Post", 1912



2×

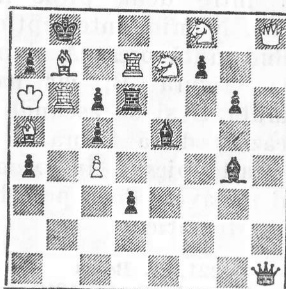
1.Cb7 ! (am. 2.C:d8×) e6/e5 2.Dd6/Dc2× (două interceptări active); 1...Df8/Dh8 2.Dc2/D:h1× (două interceptări pasive — eclipsarea D negre).

Tema VALVE ȘI BI-VALVE

Numim „Valve" o mișcare a piesei negre prin care se dezinterferează o linie de apărare a figurii negre A (efect pozitiv), dar se interferează o altă linie a aceleiași figuri (efect negativ). În cazul cînd se dezinterferează

figura A, dar se interferează figura B, avem „Bi-valve", ca la problema următoare:

222. **Alberto Mari**
„Chess Amateur", 1928
Premiul I



2×

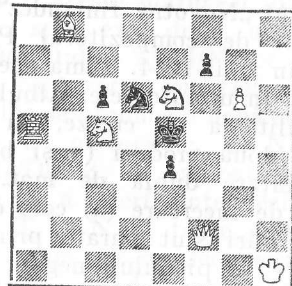
1.Tb2! (am. 2.Nc7×) Td4/Tf6 2.N:c6/Ch7× (două variante „Valve") şi 1...Td5/Te6 2.C:c6/Td8× (două variante „Bi-valve").

Tema PICKANINNY

„Pickaninny" (copil de negru) este denumirea unui pion negru ce se află pe orizontala a 7-a (exclusiv a7 şi h7) şi care poate să efectueze patru mutări, rezultînd patru variante diferite.

În problema 223, tema este realizată în combinare cu libertatea puţin obişnuită a regelui negru.

223. **J. Mortensen & V. Rudenko**
Concurs tematic fulger la Congresul problemiştilor, Moscova 1962
Premiul I



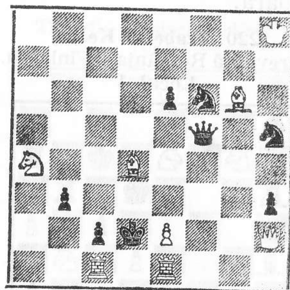
2×

1.De3! (Zugzwang) f:e6/f6/f5/f:g6 2.Cd7/D:e4/Dd4/Dg5×. Variante secundare: 1...Rd5/Rf6(5) 2.Dd4/Dg5×.

Tema ALBINO (Pickaninny alb)

Este o dezvoltare firească a temei „Pickaninny", în sensul că aceeaşi idee se aplică la un pion alb aflat pe orizontala a 2-a: patru variante cu mat furnizat de cele patru mutări diferite ale pionului alb.

224. **B. Malmström**
„Sydsvenska Dagbladet", 1926

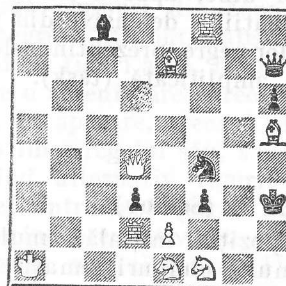


2×

1.Cc5! (am. 2.C:b3×) Dd3/D:c5/Dd5/Df3 2.e:d3/e3/e4/e:f3×.

Această temă poate fi realizată în patru faze: trei curse şi o soluţie.

225. **Gheorghe Leu**
Concurs „Baby", 1964 Premiul III

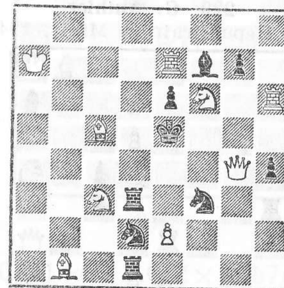


2×

Curse: 1.e3? f2!; 1.e4? Ce2!; 1.e:f3? Cg2!. Sol.: 1.e:d3! (am. 2.Th2×) f2 2.De3×, 1...Ce2/Cg2 2.Dh4/T:f3×.

Dar iată şi o performanţă puţin obişnuită: combinarea celor două teme — „Albino" şi „Pickaninny" într-o singură problemă, constituind patru curse.

226. **Lev I. Loşinski**
Meciul Rostov-Moscova, 1930



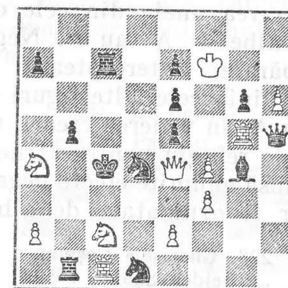
2×

1.e4? (~ 2.Df5×) g6!; 1.e3? (2.Df4×) g5!; 1.e:d3? (2.Cd7×) g:f6!; 1.e:f3? (2.f4×) g:h6! Sol.: 1.Cfd5! (~ 2.Df4×) T:d5 2.Df5×.

Tema „TWO-MOVE DUELS"

Această temă este cunoscută încă din secolul trecut, reprezentînd un duel — sub formă de „task" — între două figuri, una albă şi alta neagră.

227. **Albert Servais**
„U.P.F.", 1955
Premiul II



2×

Aici este vorba despre un duel între calul negru şi dama albă, în nu mai puţin de şase variante: 1.D:e5 (~2.D:d4×) C:c2 2.De4×, 1...Cb3 2.D:b5×, 1...Cc6 2.Dc5×, 1...Cf5 2.D:e6×, 1...C:f3 2.D:c7×, 1...C:e2 2.D:e2×.

Teme strategice

Dezvoltarea treptată a problemei cu mat în 2 mutări a prilejuit apariţia unui curent nou — al şcolii strategice, care a început să elaboreze idei mai complexe, cu utilizarea elementelor stra-

tegice în mod mai insistent, căutînd să le sublinieze prin repetare în două sau chiar mai multe variante. A fost descoperită posibilitatea îmbogățirii combinațiilor strategice din jocul figurilor albe, apoi a dezvoltării combinațiilor defensive din jocul figurilor negre, prezentîndu-le sub formă amplificată (task).

Temele liniilor albe și negre

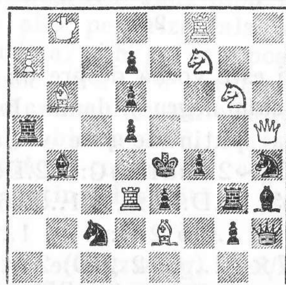
Tema A (sau tema cu interferență dublă)

În poziția inițială (sau după cheie) cîmpul tematic este controlat de **două** figuri albe de acțiune lungă (A și B). Se amenință un mat specific însoțit de interferarea uneia din cele două figuri albe — A sau B. Negrul, în apărare, interceptează preventiv linia celeilalte figuri albe (B sau A) în vederea creării unui cîmp de refugiu pentru R negru. Apar însă anumite efecte negative ce vor fi exploatate de alb.

Tema B (Somov)

În poziția inițială, unul sau mai multe cîmpuri tematice sînt controlate de cîte o figură albă de acțiune lungă. După cheie amenință un mat oarecare. Negrul, în apărare, ori deschide linia unei alte figuri albe asupra cîmpului tematic (forma I a temei), ori își blochează unul din cîmpurile tematice (forma II), permițînd astfel albului să dea mat tematic prin interferarea figurilor sale ce controlau aceste cîmpuri în poziția inițială.

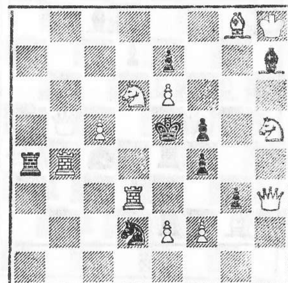
228. **Gheorghe Goșman**
„Arbejder Skak", 1950



2×

1.Td1 ! (am. 2.Nd3×) T/Nc5 2.C:d6/D:d5×, 1...T/Ng4 2.Te8/Cg5×. Aici găsim tema A combinată cu tema Grimshaw pe cîmpurile c5 și g4.

229. **G. Authier**
„Le Republicain du Midi", 1949



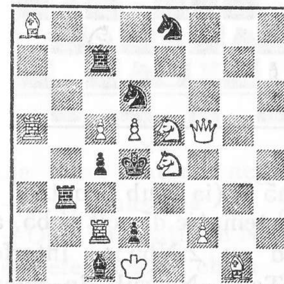
2×

1.e4 ! (am. 2.Td5×) f:e4 2.Cf7× (forma B I), 1...C:e4 2.Cc4× (forma B II). Cele două cîmpuri tematice sînt: e6 controlat de Ng8 și e4 controlat de Tb4.

Tema C

Două cîmpuri din zona regelui negru sînt controlate de una sau două figuri albe. După cheie, apare o amenințare oarecare. Negrul, în apărare, creează cîte un cîmp liber regelui său, sau interceptînd alternativ figurile albe ce le controlează (forma I), sau deblocînd preventiv cîte un cîmp din zona regelui (forma II). Albul face mat R negru cu o figură care atacă concomitent și cîmpul liber, sau acționează o baterie indirectă cu care supraveghează acel cîmp. De notat că jocul negrului are un caracter de anti-dual.

230. **W. Ferreau**
„Krusta Mikla", 1936



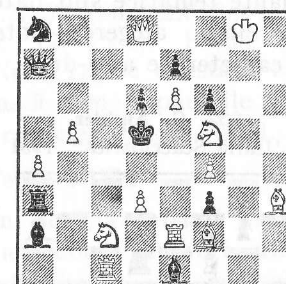
2×

1.Cg3 ! (am. 2.Ce2×) Cb7/T7b7/T3b7 2.De4/Cc6/Cf3×, 1...Tb5 2.f3×, 1...Cb5 2.T:c4×.

Tema D

Două cîmpuri (tematice) din zona regelui negru sînt controlate fiecare de cîte două figuri albe de acțiune lungă (în poziția inițială sau după cheie). Aceleași cîmpuri mai sînt vizate de cîte o baterie. După cheie amenință un mat oarecare. Negrul, în apărare, interceptează cîte o linie a figurilor albe ce controlează cîmpurile tematice, după care albul este nevoit să declare mat cu figura mobilă a uneia din cele două baterii, așezînd-o pe un cîmp anumit și interferînd linia figurii proprii care controlează cîmpul respectiv, acest cîmp devenind controlat în compensare de figura imobilă a bateriei respective. Alegerea bateriei are caracter de anti-dual, iar jocul albului — de Bi-valve.

231. **M. Barulin**
Concurs Pan-rus, 1931



2×

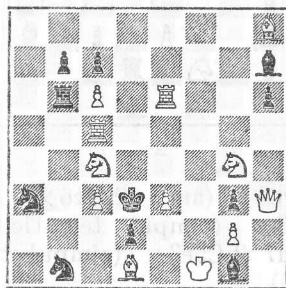
1.Dc8 ! (am. 2.Dc6×) Dc7 2.C2e3× (cîmpul tematic c5), 1...Dd7 2.C5e3× (cîmpul tematic e6).

Interceptarea liniei albe de către o figură neagră (forma I) poate fi înlocuită prin deblocarea preventivă a cîmpului tematic (forma II).

Tema E

Două cîmpuri (tematice) din zona regelui negru sînt controlate de una singură sau de două figuri albe de acțiune lungă. Aceleași cîmpuri sînt vizate fiecare de cîte o baterie albă. După cheie amenință un mat oarecare. Negrul, în apărare, **dezinterceptează** cîte o linie albă spre unul din cele două cîmpuri tematice, permițînd albului să facă mat R negru cu figura mobilă a uneia din cele două baterii de pe un cîmp anumit cu interferarea cîte unei linii albe, dar controlînd în compensare cîmpul tematic respectiv cu figura imobilă a bateriei. Este specific pentru această temă că maturile în ambele variante tematice sînt date pe același cîmp, alegerea bateriei avînd caracter de anti-dual.

232. **G. Authier**
„L'Italia Scacchistica", 1951



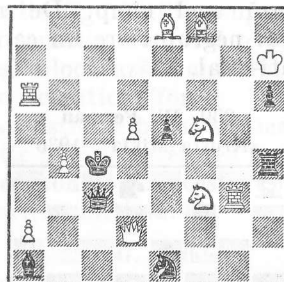
2×

1.Dh4 ! (am. 2.Dd8×) Ne4 2.Cce5×, 1...C:c3 2.Cge5×. Aci avem, precum se constată, **autoblocarea** neagră în loc de dezinterceptarea liniei albe drept efect negativ al apărării tematice, ceea ce constituie forma a doua a temei E (E2). Valoarea acestei probleme artistice este ridicată de jocul calului a3 (variante secundare 1...Cb5/:c4/c2).

Tema ISAIEV

Această temă rezultă din combinarea temei B (Somov) cu antiforma ei (tema A).

233. **L. A. Isaiev**
„Zadaci i etiudi", 1928



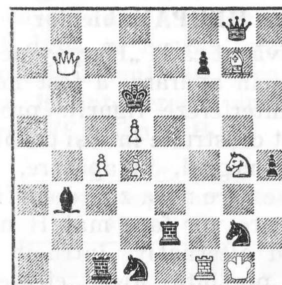
2×

1.Ta5 ! (ia sub control atît cîmpul tematic d5, cît și b5, amenințînd cu 2.Nb5×, interferîndu-și Ta5). Negrul, în apărare, face obstrucția celei de a doua figuri albe (D), care supraveghează cîmpul tematic d5, dar deschide diagonala d2—b4, ceea ce este exploatat de alb: 1...Dd3/Dd4 2.Tc5/Cd6×.

Tema BARULIN I

Negrul dispune, în poziția inițială, de două baterii directe mascate de cîte o figură albă (A și B). Amenințarea nespecifică, creată prin cheie, poate fi parată alternativ de cîte o figură mobilă ale celor două **baterii negre, rezultînd** legarea indirectă a figurii A, respectiv B, după care urmează mat R negru cu figura B, respectiv A. Deci, apărările tematice au caracter de anti-dual.

234. **W. Ferreau**
„Dortmund Gen. Anzeiger", 1932



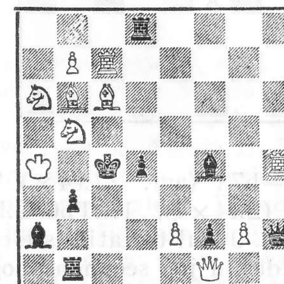
2×

Cele două baterii negre sînt: Cd1—Tc1, mascată de Tf1 și Cg2—Dg8, mascată de Ng7 după ce se efectuează cheia 1.Ch6 ! (am. 2.Cf5×) Cde3 2.Nf5× (2. Tf6×?) și 1...Cge3 2.Tf6× (2. Ne5×?).

Tema BARULIN II

În poziția inițială, negrul are două figuri semilegate. În apărare, fiecare dintre acestea poate, direct (prin capturare) sau indirect (prin interceptare sau prin deblocare preventivă), să creeze cîte un cîmp liber regelui negru, lăsînd legată cealaltă figură. Albul face mat R negru, exploatînd legarea figurii negre rămase legată.

235. **M. Barulin**
„Bristol Times", 1930



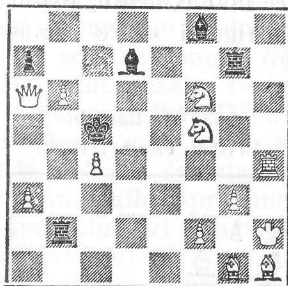
2×

1.Na5 ! (am. 2.Ca3×) Nc1 2. e3× (2.e4×?), 1...d3 2.Nf3× (2.Nc4×?). Se constată că și la această temă apărările negrului au caracter de anti-dual.

Tema JAVA

În poziția inițială (sau după cheie) două cîmpuri din zona regelui negru sînt controlate de două (eventual de cîte două) figuri albe de acțiune lungă. Amenințarea este nespecifică. Negrul, în apărare, interceptează una din liniile albe, dezinterceptînd totodată o altă linie albă, ceea ce ar permite două maturi diferite, însă unul din acestea eșuează, mutările negrului avînd un efect de anti-dual.

236. M. Barulin
Concurs ucrainean, 1931
Premiul I



2×

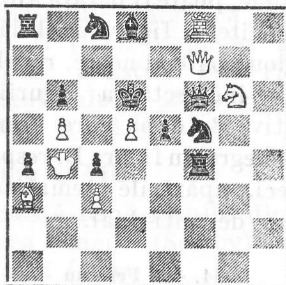
1.b6–b7! (am. 2.Ce4×) Tb5 2.f3× (2.f4×?), 1...Tb6 2.f4× (2.f3×?). Jocul tematic este completat de un joc secundar bogat.

Tema HERPAY negru

În poziția inițială, două figuri negre de acțiune lungă supraveghează cîte un cîmp din zona regelui negru sau se supraveghează reciproc. Mai există o altă pereche de figuri negre care vor interveni alternativ pentru respingerea amenințării create prin cheie, interferînd totodată figurile din prima pereche. În consecință, apare posibilitatea a două maturi. Acest efect negativ nu este însă decît aparent, întrucît cîte un mat va fi respins printr-un efect anti-dual (nr. 237).

1.Db7! (am. 2.Dc6×) Cce7 2.T:f6× (2.T:d8×?), 1...Cfe7 2.T:d8× (2.T:f6×?). Menționăm că la problema de mai sus avem cazul de supraveghere reciprocă a figurilor negre tematice din prima pereche.

237. A. Chicco
„Die Schwalbe", 1937
Premiu

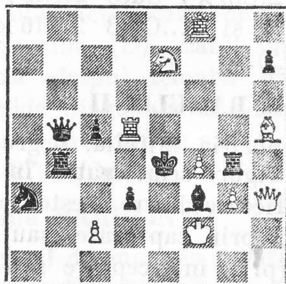


2×

Tema HERPAY bicolor

Am văzut că la „Herpay negru" negrul, în apărare, a fost nevoit să-și interfereze figurile proprii. Au fost construite însă și probleme la care negrul, în apărare, d e z i n t e r f e r e a z ă două figuri albe, care vor face mat R negru în mod alternativ, întrucît apărările prezintă niște efecte de anti-dual. În problema de mai jos găsim o combinare a celor două „Herpay" — negru și alb (Herpay bicolor).

238. F. Guilbot
„Thèmes-64", 1957
Premiu



2×

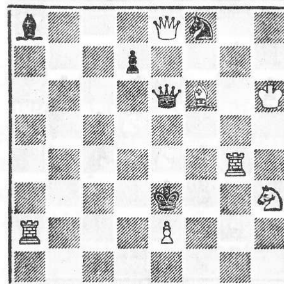
1.Tfd8! (am. 2.Te5×) c4 2.Td4× (2.c:d3×?), 1...Cc4 2. c:d3× (2.Td4×?) — două variante realizînd „Herpay negru" (de notat că în cazul de față negrul se apără cu două figuri d i f e r i t e pe același cîmp: 1...Tg5 2.N:f3×, 1...T:g3 2.Df5× (2.De6×?, 2. N:f3×?), 1...T:f4 2. De6× (2. Df5×?, 2.N:f3×?) — trei variante de „Herpay alb" cu efectul anti-triplu!

Temele cu legarea și dezlegarea figurilor albe și negre

Tema GAMAGE

În poziția inițială (sau după cheie) negrul are o figură legată (B). Figura albă (A) care o leagă nu poate da mat la mutarea a 2-a decît după ce negrul în apărare, împotriva amenințării create prin cheie, își interferează cu o piesă proprie (C) figura B.

239. A. C. White
„Good Companion", 1918
Premiul I



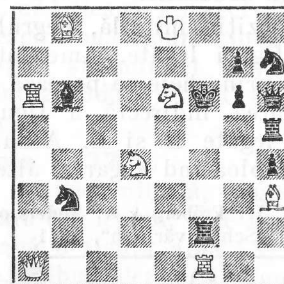
2×

1.De7! (~2.Dc5×) d6/d5 2. Da7/Da3×, 1...De5/De4 2.Ng5/Tg3×.

Tema GOETHART

Pentru realizarea acestei teme, este nevoie, pe lîngă figura albă legătoare (A) și figura neagră legată (B) — ca la tema GAMAGE — și de o baterie albă activă. Bateria va putea să dea mat numai după ce negrul, în apărare, își va interfera figura B, întrucît figura mobilă a bateriei va fi nevoită s-o dezlege. De notat că, în timp ce figura albă A este cea mai activă la tema GAMAGE, în cazul temei GOETHART ea nu are decît un rol pasiv.

240. G. Goethart
„Handelsblad", 1917



2×

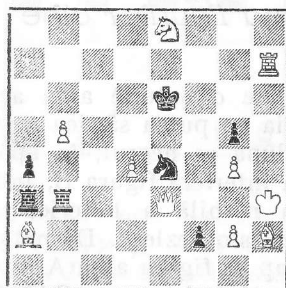
1.Cg5! (am. 2.Ce4×; nu merge 2.Cde6×? din cauza 2...Nd4!, nici 2.Cf3×? Tb2/C:a1!) Cc5/Cd2 2.Cde6/Cdf3×.

Tema HOWARD

O figură albă (A), legată în poziția inițială, leagă la rîndul ei o figură neagră (B). Depla-

sîndu-se în lungul liniei de legătură, figura A dezleagă figura B, creînd totodată o amenințare. Figura B, în apărare, dezleagă figura A, care face mat R negru.

241. C. Mansfield
„The Observer", 1925



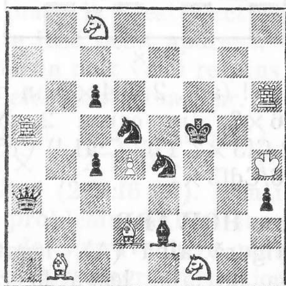
2×

1.Dd3 ! (am 2.d5×) Cc3/Cg3 2.Df5/Dc4×.

Tema MÖLLER

În poziția inițială, negrul are două figuri legate. Amenințarea creată prin cheie se parează prin dezlegarea indirectă a figurilor negre legate B și C. Albul dă mat exploatînd legarea alternativă a figurilor rămase legate — C sau B (diagrama 242).

242. H. Fröberg & G. Andersson
„Schackvärlden", 1941



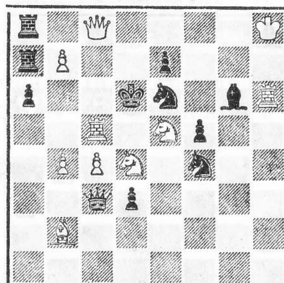
2×

1.Ng5 ! (am. 2.Tf6×) Dc5/Dd3 2.Cg3/Ce7×, de asemenea 1...c5/Nd3 2.Cd6/Ce3×. Apar deci două perechi de variante tematice, modernizate prin caracterul de antidual al apărărilor negrului. Există posibilitatea de a introduce și a treia figură legată.

Tema HUME

În poziția inițială (sau după cheie) albul are două figuri legate, iar negrul are două figuri semilegate. În apărare, cele două figuri negre semilegate dezleagă indirect și alternativ figurile albe, care dau mat exploatînd legarea figurii negre rămasă legată.

243. A. C. White & G. Hume
„Good Companion", 1921



2×

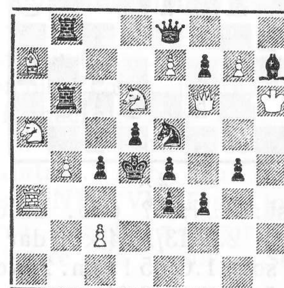
1.Cdf3 ! (am. 2.Tc6×) Ne8 2. Dc7×, 1...Cd4 2.Cf7×.

Tema SCHÓR

Prin cheie, albul dezleagă o figură neagră (B), autolegîndu-și totodată o figură proprie (A). În apărare, figura B dezleagă (în mod indirect) figura A, care dă

mat. Menționăm că există o temă cu un mecanism asemănător — tema MARI: prin cheie, albul își dezleagă o figură proprie (A), autolegîndu-și o altă figură proprie (E). În apărare, negrul releagă figura A, dezlegînd totodată figura E, care dă mat. Dar iată un exemplu frumos al temei Schór:

244. P. Neunyvako & Kruglov
„Șahmatnîi Listok", 1928
Premiul II



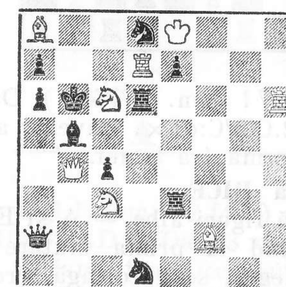
2×

1.Df4 ! (dezleagă Ce5=B și lasă legat Cd6=A, amenințînd 2.D:e3×); negrul se apără deblocîndu-și preventiv cîmpul e5: 1...Cc6/Cg6 2.Cb5/Cf5× — variante tematice cu dezlegarea indirectă a figurii A. Variante secundare: 1...Cd7/Cd3/c3.

Tema RUPP

Albul leagă, prin cheie, o figură neagră (pentru a crea o amenințare), dar concomitent își leagă o figură proprie. În apărare, negrul își dezleagă, prin interpunere, figura legată, dezlegînd concomitent figura albă, care dă mat. La problema nr. 245 legarea figurii negre se face în mod indirect, autolegîndu-se în același timp două figuri albe. Apărarea tematică se produce în două variante, maturile fiind date, pe rînd, de cele două figuri albe dezlegate.

245. O. Stocchi
„Die Schwalbe", 1935
Premiul III



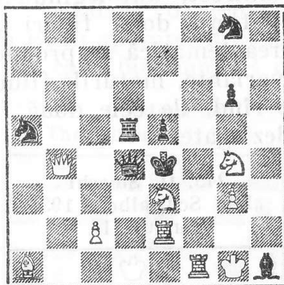
2×

1.C:e7 ! (leagă indirect Td6 și își leagă două figuri albe — direct Ce7 și indirect Td7, amenințînd 2.C3d5×) Cc6/Ce6 2.Tb7/Cc8×.

Tema LATZEL

În poziția inițială, negrul are o figură (B) legată, care la rîndul ei leagă o figură albă (A). Prin cheie, albul dezleagă figura B pentru a lega o altă figură neagră (C), creînd astfel o amenințare de mat cu figura E. Negrul, în apărare, leagă cu figura B figura E (forma I a temei), sau dezleagă prin interpunerea figurii B (în mod indirect), figura C (forma a II-a a temei). În ambele cazuri, figura albă A rămîne dezlegată și, în consecință, dă mat.

246. G. P. Latzel
„Jung Roland", 1930



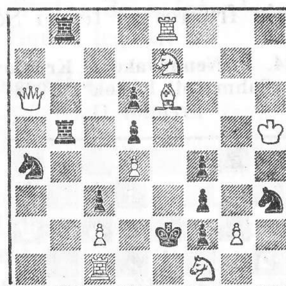
2×

1. De7! (am. 2.Tf4×) D:a1/Dd1 2.Cf5/C:d1×. Avem aici, deci, forma I a temei.

Tema RICE

Două figuri albe — A şi E — capturînd la prima mutare un pion negru, se autoleagă, creînd cîte o amenințare de mat. În ambele cazuri — în cursă şi în soluție — apărările negrului sînt însoțite de cîte două dezlegări alternative ale figurilor albe autolegate cu prima mutare. Rezultă cîte două variante tematice în fiecare fază, figura albă dezlegată (A sau E) făcînd mat R negru.

247. J. M. Rice
„Corresp. Chess", 1958



2×

Cursă: 1.N:d5? (am. 2.Cc8×) Cc5/Cg5 2.N:f3/Nc4×, dar 1... Tb7!; sol.: 1.C:d5! (am. 2.Nc8×) Cc5/Cg5 2.C:c3/C:f4×.

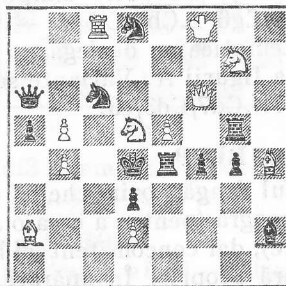
Temele cu apărare preventivă

Astfel de apărări îşi trag eficiența din previziunea unui efect accesoriu conținut în amenințarea inițială.

Tema NIETVELT

În poziția inițială (sau după cheie), albul dispune de o baterie inactivă, care în cursul soluției nu acționează direct, dînd mat prin descoperire. În schimb, dama albă, care de fapt constituie figura imobilă a bateriei inactive, este activă, amenințînd la mutarea a 2-a cu mat. Negrul se apără capturînd cu figurile proprii figura „mobilă" a bateriei albe în vederea dezlegării figurii autolegate prin capturare, la mutarea a 2-a a damei

248. G. J. Nietvelt
„De Problemist", 1928



2×

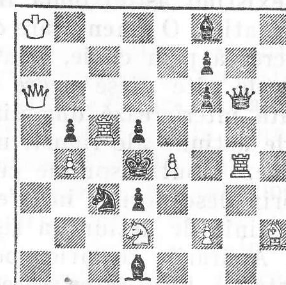
albe. Urmează maturi tematice exploatînd autolegarea figurilor negre (diagrama 248).

1.Cc3! (am. 2.Dd6×) Te:e5/Tg:e5/C:e5 2.Nf2/Cf5/Tc4×.

Tema SCHIFFMANN

Pentru realizarea acestei teme sînt necesare două baterii, dintre care una inactivă, iar a doua — activă, care la mutarea a 2-a amenință cu mat prin descoperire, figura mobilă a acestei baterii interpunîndu-se pe linia bateriei inactive. Negrul se apără capturînd figura „mobilă" a bateriei inactive spre a fi dezlegată în urma mutării de mat din amenințare. Deci, în timp ce la tema NIETVELT are loc dezlegarea directă a figurii negre autolegate, la tema SCHIFFMANN această dezlegare devine indirectă, prin interceptare.

249. I. A. Schiffmann
„British Chess Probl. Society", 1927
Premiul II



2×

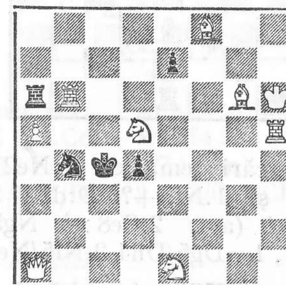
1. Ng1! (am. 2.f4×) D:e4/C:e4/d:e4 2.D:f6/Da1/f3×. În cele trei variante tematice, autolegarea pieselor negre este exploatată de alb la mutările de mat.

Temele cu jocul bateriei albe

Tema FOSCHINI

După cheie, regele negru are două cîmpuri de refugiu, iar albul dispune de o baterie, care este supravegheată de două piese negre. Apărările negrului împotriva amenințării constă în fuga regelui pe cele două cîmpuri libere, ceea ce este însoțit de legarea alternativă a pieselor negre supraveghetoare. În ambele variante tematice intră în acțiune bateria albă dînd mat prin descoperire, interferînd sau capturînd figura neagră rămasă nelegată, exploatînd totodată legarea celeilalte figuri negre.

250. A. Mari
„L'Italia Scacchistica", 1931
Premiul I



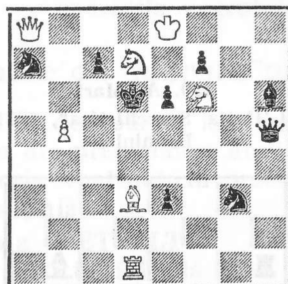
2×

1.Nf7! (am. 2.Ce3×) Rb3/Rc5 2.C:e7/C:b4×.

Tema BARTHELEMY

O baterie albă directă este supravegheată de o figură neagră, care este în măsură să pareze şahul prin descoperire pe două cîmpuri, existînd astfel două încercări tematice. O ameninţare oarecare, creată prin cheie, poate fi parată de alte piese negre care totodată interferează una din liniile de acţiune ale figurii negre tematice. Albul răspunde cu un mat prin descoperire, interferînd o altă linie de acţiune a figurii negre. Apărările tematice pot fi realizate şi fără interferarea liniilor, ci numai prin deplasările figurii negre tematice, abandonînd cîte o linie de supraveghere a bateriei.

251. A. Ianovcic
„Revista de Şah", 1971
Locul I la concurs tematic



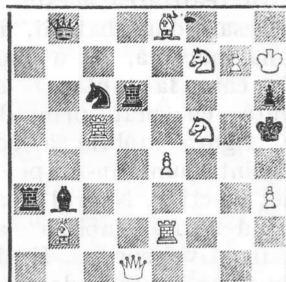
2×

Încercări tematice: 1.Ne2+? Dd5 ! şi 1.Nf5+? D:d1 ! Sol.: 1.Rd8 ! (am. 2.Ce8×) Ng5 2. Ne2×, 1...Dg5/Dh4 2.Nf5/Ne4×.

Tema CHICCO (numită şi tema MOSCOVA)

Albul dispune de o baterie care ameninţă cu mat prin descoperire, însoţit de un **şah dublu.** Bateria albă este supravegheată de două baterii negre, care resping ameninţarea prin obstrucţia bateriei albe concomitent cu atacarea cîmpului ameninţat.

252. Adriano Chicco
„De Problemist", 1930

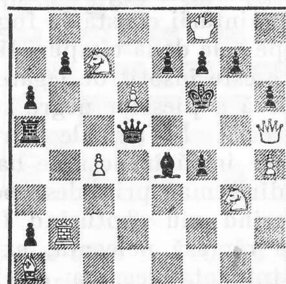


2×

Bateria albă tematică este Cf5—Tc5; celelalte două nu sînt esenţiale, nici obligatorii. 1.Nf6! (~ 2. Cg3++ şi mat) Td5 2. Cd8× (2.Cg3×?) şi 1...Nd5 2.Te3× (2.Cg3×?). Varianta secundară 1...T:f6 2.Tc2×.

Problema de mai jos realizează tema sub formă de task, în 5 variante.

253. Alexandr P. Guleaiev
Concurs tematic „64", 1933
Premiul I



2×

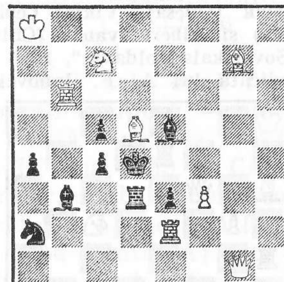
1.d:e7 ! cu ameninţarea tematică 2.Tb6++ şi ×; cele 5 apărări tematice sînt: 1...Dc6 2. Tb5×, 1...Dd6 2.C:e4×, 1...De6 2.Ce8×, 1...Dd4 2.e8C×, 1...De5 2.D:f7×. Aici tema este combinată cu ideea de anti-dual. O realizare magistrală !

Temele cu apărările însoţite de autoblocări

Tema STOCCHI

În poziţia iniţială, regele negru are un cîmp de refugiu. În apărare, negrul îşi blochează nu mai puţin de trei ori cîmpul liber, maturile ce urmează au caracter de anti-dual.

254. O. Stocchi
„Problemisten", 1948
Premiul I



2×

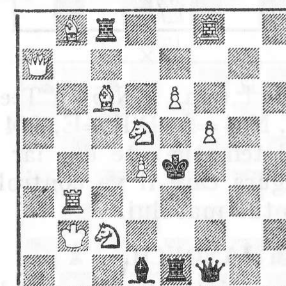
1.Nb7 ! (am. 2.Cb5×) c3/Cc3/Tc3 2.Dg4/Ce6/Td6×.

Tema GOŞMAN-SENECA

Această temă, descoperită de Gh. Goşman în anul 1951, a fost propusă concomitent la Paris şi de C. Seneca.

În poziţia iniţială, există două încercări tematice, însoţite de „şah" şi produse de aceeaşi figură albă, însă de fiecare dată apare cîte un cîmp de refugiu în urma interferenţierii figurilor albe. În apărare, negrul îşi autoblochează cîmpurile respective, astfel că în soluţie încercările devin maturi reale. Problema ce urmează demonstrează posibilitatea multiplicării încercărilor tematice.

255. J. Levrier
Meciul România—Franţa, 1952—1954
Locul I



2×

Încercări tematice: 1.Cc3+? Rd3 !, 1.Cc7+ !? Rf4 ! şi 1.Cf6+? R:f5 ! Sol.: 1.Dg7 ! (am. 2.De5×) Dd3/Df4/D:f5 2.Cc3/Cc7/Cf6×.

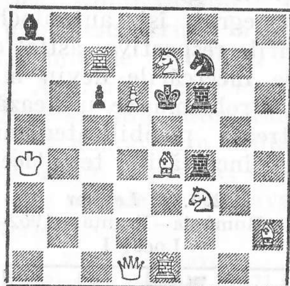
Temele cu jocul figurilor albe legate

Tema HOCHBERGER

Albul dezleagă prin cheie o figură proprie (A), legată în poziţia iniţială de figura neagră B. Dezlegarea se face prin interpunerea unei a doua figuri albe

(E) pe linia de legătură, după care figura A amenință să dea mat. În apărare, figura B capturează figura A (sau E) legînd din nou figura E (sau A), deschizînd totodată linia unei a treia figuri albe asupra cîmpului tematic, permițînd figurii E (sau A) să dea mat pe linia de legătură.

256. A. Hochberger & Z. Zilahi
„Die Schwalbe", 1932



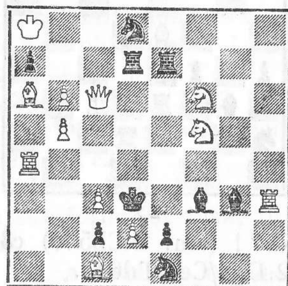
2×

1.Dd4 ! (am. 2.Nf5×) T:e4 2.Dc4×. Ne4=A, Dd1=E, Tf4=B, cîmpul tematic este d6, iar Nh2 este figura care îl va controla în momentul matului.

Tema IANOVCIC

În poziția inițială, negrul are două figuri semilegate, dintre care cel puțin una de acțiune lungă (B), iar albul dispune de o figură de acțiune lungă (A) legată de figura neagră semilegată (B) — forma simplă a temei, sau o leagă prin cheie — forma compusă. După cheie, apare o amenințare de mat oarecare. Negrul, în apărare, deplasează a doua figură din semilegătură, interferînd totodată o a treia figură neagră de acțiune lungă, împiedicînd-o să pareze matul tematic cu figura A pe linia de legătură, figura B rămînînd legată după plecarea celei de a doua figuri negre. Tema nu se pretează la realizare în **două variante tematice** decît într-un mecanism unic, precum se pare. Acest mecanism este reprezentat pentru a doua oară (prima realizare a avut loc în anul 1934, în cadrul concursului tematic internațional al „Revistei Române de Șah") în problema de mai jos.

257. Victor Melnicenko și Anatoli Glușciak (Odesa), Viktor Cepijnîi (Moscova) și Albert Ivanov (Chișinău)
„Sovetskaia Moldavia", 1966
Dedicată lui A. F. Ianovcic



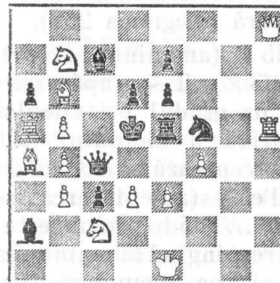
2×

1.Ta3 ! (~ 2.c4×) Nd6/Ne5 2.Dd5/De4×; varianta secundară: 1...N:c6+ 2.b:c6×.

Tema „Ianovcic" se combină destul de ușor cu alte teme clasice, ca spre exemplu „Goethart", „Rupp", „Schór", „Grimshaw", „Somov" și altele.

Problema din diagrama 258 prezintă o combinare interesantă cu tema „Schiffmann".

258. Colectivul problemiștilor din R.S.S. Moldovenească
Dedicată lui A. F. Ianovcic

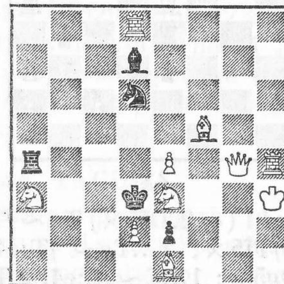


2×

1.Da8 ! (~ 2.Cc5×) Cd4 2.e4× — „Ianovcic"; 1...D:b5 2.Cd8× — „Schiffmann"; variante secundare: 1...T:e3+/Dc6 2.C:e3/b:c6×.

Pe lîngă cele două forme — simplă și compusă — ale temei, mai există o a treia formă, propusă în anul 1935 de Constantin Gavrilov, sub denumirea „Ianovcic II". La această formă, figura albă legată (A) este figura imobilă a unei baterii, care dă mat tematic **prin descoperire**. Iată un exemplu frumos.

259. Constantin Gavrilov
„Revista Română de Șah", 1935



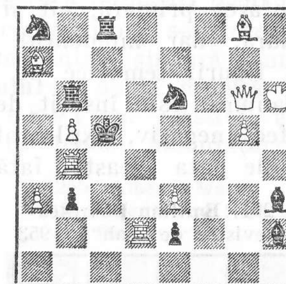
2×

1.Dg3 ! (~ 2.Cec2×) Cc4 2.e4—e5×; variante secundare: 1...N:f5+2.C:f5×, 1...Rd4 2.D:d6×.

Tema COSTĂCHEL

Negrul are o baterie cu figura imobilă legată. R alb, aflat pe linia bateriei negre, este acoperit (în poziția inițială sau după cheie) de D albă. După cheie, se amenință mat cu dama. Negrul, în apărare, își mută figura mobilă a bateriei, legînd D albă (efect pozitiv), dar se produce totodată o interferare a unei alte figuri negre (efect negativ), permițînd un mat cu D albă pe linia de legătură. Jocul tematic are deci caracter de „Bi-valve".

260. Nikolai A. Cikanov
Concurs tematic „Tribuna Sibiului", 1969
Premiul III



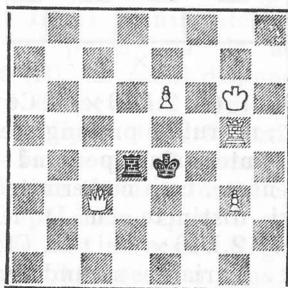
2×

1.Df6 ! (~ 2.Dc3×) Ce ~ 2.Td5×; negrul își prelungește apărarea, interferînd pe rînd două figuri negre, ceea ce permite două maturi distincte cu D legată: 1...Cc7 2.Dc6× și 1...Cf4 2.Dd6×. Variante secundare: 1...Cd4 2.e:d4×, 1...Ne5 2.D:e5×.

Temele ce au la bază mecanismul de corecție neagră

În esență, acest mecanism, cunoscut și sub denumirea de „Apărarea prelungită" sau „Efecte compensate negre", se realizează după cum urmează: după efectuarea cheii, apare o amenințare de mat **amenințare primară** (sau rezultă o poziție de Zugzwang). Negrul se apără prin simpla deplasare a figurii tematice, contînd numai momentul „ieșirii" drept efect pozitiv. Însă această **apărare primară** este însoțită și de un efect negativ, după care devine posibilă o altă amenințare de mat — **amenințare secundară**. În continuare, negrul poate totuși să-și așeze figura tematică pe un cîmp anumit (să-și prelungească apărarea), respingînd astfel atît amenințarea primară, cît și cea secundară, dar momentul „intrării" figurii tematice pe acel cîmp anumit este însoțit de un nou efect negativ, exploatat de alb și de data aceasta. Iată un exemplu edificator sub formă de miniatură (diagrama 261).

261. Emilian Dobrescu
„Revista de Șah", 1953



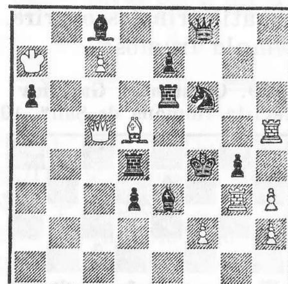
2×

1.Tf5! (amenințarea primară — 2.Df3×) T~ (apărarea primară, de gradul I — deblocarea preventivă a cîmpului d4, dar dezintercepteaza diagonala c3—e5) 2.Te5× (amenințarea secundară); 1...Td5! (prelungește apărarea, respingînd amenințarea primară și cea secundară, dar își autoblochează cîmpul d5) 2. Tg4×; dar mai există o apărare secundară, de gradul II: 1...Td4! 2.De5×.

Tema URAL

Corecția neagră este efectuată de cel puțin **două** figuri negre tematice, apărările de gradul II realizînd **motive strategice similare**.

262. A. G. Kopnin
„Șahmatî v S.S.S.R.", 1947
Premiul I



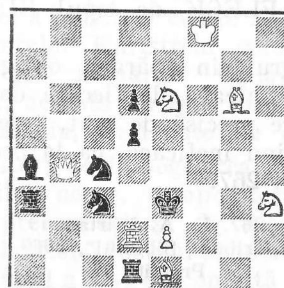
2×

1.Ne4! (~2.Df5×) Td~/T:e4! 2.D:e3/Tf5×; 1...Te~ /T:e4! 2. De5/Dg5×; 1...C~/C:e4! 2.T:g4/f:e3×. Trei figuri tematice realizează, în apărarea de gradul II, autoblocarea cîmpului de refugiu creat prin cheie.

Tema FELDMANN

Corecția neagră cu două figuri negre tematice, realizînd două cupluri de variante primare — secundare culminate de **două maturi** care se alternează în cele două cupluri în mod reciproc — efecte compensate reciproce.

263. A. Dombrovskis
Campionatul Letoniei, 1953
Locul I



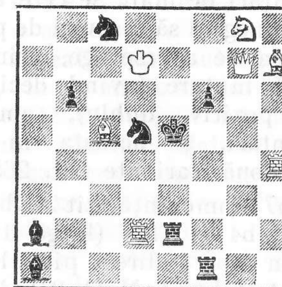
2×

Cheia creează poziția de Zugzwang. Cele două cupluri de variante sînt create de cei doi cai negri: 1...C3~/Ce4! 2.Nf2/Cf5×, 1...C4~/C:d2! 2.Cf5/Nf2× — matul din varianta primară a primului cuplu se repetă în varianta secundară a cuplului al doilea, și viceversa.

Tema TAGHIL

Apărarea prelungită în două faze (cursă și soluție) cu schimbarea atît a amenințărilor secundare, cît și a maturilor.

264. I. Berejnoi & E. Livșiț
Ziarul „Na smenu!", 1962
Premiul I



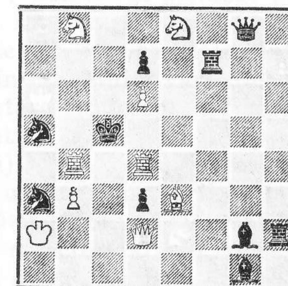
2×

Cursă: 1.Dg4? (~ 2.De6×) Cd~/Cc3!/Ce3!/Cf4! 2.D:e2/Dd4/De4/Df5×, dar 1...f5!; soluția: 1.Df7! (~ 2.De6×) Cd~/Cc3!/Ce3!/Cf4! 2.T:e2/Nd4/Te4/D:f6×.

Tema cu AMENINȚAREA DUBLĂ

Pentru a îmbogăți jocul negrului, compozitorii s-au străduit a include într-o singură mutare a negrului cel puțin d o u ă i d e i d e f e n s i v e. Astfel, a luat naștere tema „amenințării du-

265. Alberto Mari
„Die Schwalbe", 1928
Premiul I



2×

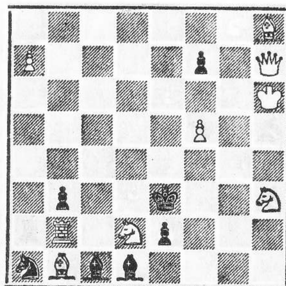
ble", la care, contrar principiilor clasice, după cheie apar d o u ă amenințări de mat. Se cere totodată ca negrul să dispună de posibilitatea de a respinge, printr-o singură mutare (avînd deci un efect pozitiv dublu), ambele amenințări, și aceasta în cel puțin două variante (nr. 265).

1.Tb7 ! (amenință atît 2.Db4 ×, cît și 2.b4 ×) Tf2 ! (leagă direct D și în mod indirect pionul b3, dar interferează Ng1) 2.T:d3 ×, 1...Nd5 (aceleași efecte pozitive, dar autoblochează cîmpul d5) 2.Tdc4 ×.

Tema FLECK (cu amenințarea multiplă)

Cheia creează o amenințare multiplă (cel puțin t r i p l ă) de mat. Se cere ca fiecare mutare defensivă a negrului să respingă t o a t e amenințările afară de una (n−1) și de fiecare dată alta. Este bine ca să nu existe apărări parțiale, respingînd n−2, n−3

266. M. da Silveira
„Magyar Sakkvilag", 1936
Premiul IV



2×

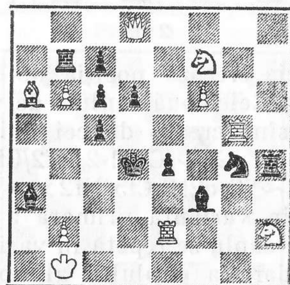
etc. amenințări. La problema nr. 266, cheia creează nu mai puțin de șase amenințări !

1.Dg7 ! (amenință 2.De5/Dd4/Dc3/Dg5/Dg3/Dg1 ×) e1 ~ 2.De5 !, 1...Nc2 2.Dd4 ×, 1...Cc2 2. Dc3 × !, 1...N:b2 2.Dg5 × !, 1...N:d2 2.Dg3 × !, 1...f6 2. Dg1 × ! Un adevărat task, și nici un dual !

Cînd amenințarea multiplă se obține prin jocul unei baterii, matul prin descoperire rezultînd în urma retragerii figurii mobile pe mai multe cîmpuri, rezultă tema FLECK de tipul BURKHARDT.

Negrul, în apărare, obligă pe alb să aleagă de fiecare dată o mutare precisă de mat, celelalte devenind ineficace, ca la problema nr. 267.

267. E. A. Wirtanen
„Tribuna Sibiului", 1969
Premiul II



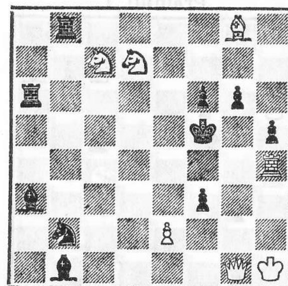
2×

După cheia 1.C:d6 !, rezultă o baterie a calului, amenințînd, cu mat prin descoperire, în urma retragerii pe 6 cîmpuri (exclusiv b5 și f5), rezultînd următoarele variante: 1...N:e2 2.Cc4 × !, 1... Tb8/c:b6 2.Cc8/C:b7 × !, 1...N:b2 2.C:e4 × !, 1...Th8/h7 2.Ce8/Cf7 × ! — tema „Fleck-Burkhardt". Nu este greu de observat că negrul mai dispune și de alte apărări, prin care face ineficiente cele șase mutări ale calului. Aceste apărări sînt numite t o t a l e și sînt caracteristice pentru tipul KARLSTRÖM: 1...c:d6 2.D:d6 ×, 1...c4/Ce5 2.Cb5/Cf5 × — autoblocări complexe, 1...Ce3 2.Td2 × — autoblocare simplă, 1...e3 2.C:f3 ×, 1...C:f6 2.D:f6 ×.

Menționăm că, deși autorul problemei a reușit să creeze numărul variantelor Karlström corespondent cu numărul variantelor Fleck, aceasta nu este considerat obligatoriu, deși este de dorit.

Alături de îmbogățirea jocului figurilor negre, compozitorii au fost preocupați și de creșterea complexității jocului figurilor albe. Astfel a fost descoperită tema populară a COMBINAȚIILOR ALBE.

268. Leonid Kubbel
„Zadaci i etiudi", 1928
Premiul I



2×

În esență, această temă este bazată pe prezența cîtorva î n c e r c ă r i t e m a t i c e, care creează o amenințare de mat și ar duce la realizarea jocului tematic. Însă, la o analiză mai atentă, din toate încercările numai una rămîne valabilă, celelalte eșuînd din cauza unor momente tactice negative ce apar în jocul figurilor albe (diagrama 268).

Încercări tematice: 1.De3? (~ 2.Df4 ×), dar 1...Cd3 ! și nu este posibilă mutarea 2.e2–e4 × din cauza damei; 1.e3? (~ 2.Tf4 ×), dar după 1...Tb4 !, nu este posibilă mutarea 2.Dc5 × din cauza pionului. Numai a treia încercare duce la rezolvarea problemei: 1.Dc1 ! (~ 2.Df4 ×) Cd3/Tb4 2.e4/Dc5 ×. Variante secundare, valabile pentru toate încercările: 1...Nd6/g5 2.Ne6/Nh7 ×.

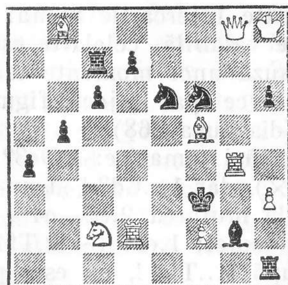
Este evident că motivele tactice negative în jocul figurilor albe pot fi cît se poate de variate.

Tema CORECȚIEI ALBE

Ca o dezvoltare a temei „combinațiilor albe în încercări", se prezintă tema „combinațiilor albe", numită și „Atacul prelungit". La această temă trebuie să existe un joc pregătit (într-una sau în mai multe variante). După o mutare indiferentă a figurii albe tematice, apare o amenințare (primară) de mat, care poate fi parată prin mutarea (mutările) din jocul pregătit. Albul va fi nevoit mereu să-și corecteze atacul, pînă ce va reuși să găsească o mutare care îi va permite să răspundă cu mat la

toate apărările. Să cercetăm problema următoare.

269. S. Brehmer
Concursul ADS, 1949
Menţiune de onoare 2



2×

Aici avem un joc pregătit cu trei variante: 1...Tc8 2.Tg3×, 1...C:g8 2.Ne4× şi 1...Cg7 2.Cd4×. Ameninţarea primară se obţine prin evacuarea coloanei „g" de către turn: 1.Th3? (~2.Dg3×), la care negrul se apără legînd dama: 1...Tc8 ! Albul îşi corectează atacul prin 1.Te4? (2.Dg3×), întrucît acum la 1...Tc8 va urma 2.Te3×, dar la 1...C:g8 ! nu merge 2.Ng4×. La prelungirea atacului prin 1.Td4?, albul îşi îmbunătăţeşte jocul, întrucît acum la 1...C:g8 va urma 2.Ng4×, dar la 1...Cg7 ! albul n-are răspuns de mat. Şi, în sfîrşit, abia după o nouă prelungire (de gradul IV !), albul reuşeşte să obţină răspunsurile la toate apărările negrului: 1.T:a4 ! ! (~2.Dg3×) Tc8/C:g8/Cg7 2.Ta3/Ng4/Db3× !

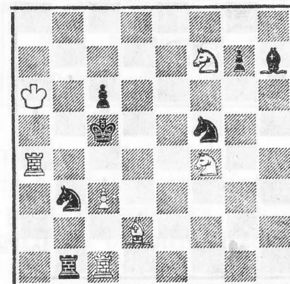
Tema ANTI-DUAL (sau ANTI-MULTIPLU)

Problemiştii, prelucrînd tema combinaţiilor albe, nu s-au limitat numai la prima mutare a soluţiei problemei cu mat în 2 mutări, ci au căutat să îmbogăţească şi conţinutul strategic al mutării de mat, ceea ce a dus la descoperirea temei „combinaţii în încercări la mutarea de mat", numită şi tema anti-dual.

Se spune că o problemă are un „dual", cînd, după o mutare de apărare a negrului, albul poate să răspundă cu mat în două moduri (cînd există posibilitatea de mat în trei sau mai multe feluri, avem triple, cvadruple etc.).

Expresia de „anti-dual" implică prezenţa unui motiv care, contrar aparenţei, elimină totuşi posibilitatea unui dual. Motivul anti-dualului rezidă în prezenţa unui efect pozitiv existent într-una din cele două posibilităţi de a declara matul, obligînd pe alb să aleagă numai o singură mutare de mat.

270. U. Friedberg
Concurs fulger al C.C.Ş., 1954
Premiul I

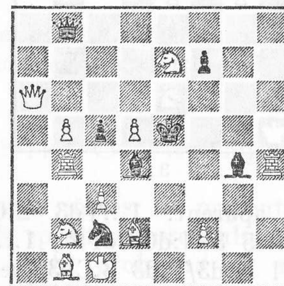


2×

După cheia 1.c4 !, care creează un cîmp de refugiu (1...Rd4 2. c5×), apare ameninţarea 2.Ce6×. Negrul are două apărări, cu un conţinut tactic identic — autoblocarea cîmpului de refugiu. În urma acestui efect negativ, devin posibile două maturi — 2.Nb4× şi Cd3×. Însă, din cauza momentului pozitiv suplimentar (efect anti-dual), unul din aceste cîmpuri devine inaccesibil în urma dezinterferării de către cai a liniilor de acţiune ale Tb1 sau ale Nh7: 1...Cbd4 2.Cd3× (2.Nb4×? T:b4 !) şi 1...Cfd4 2.Nb4× (2. Cd3×? N:d3 !). Menţionăm că cele două apărări cu autoblocarea cîmpului de refugiu, dînd naştere la două variante tematice, sînt numite *variante conjugate*.

Această temă a fost amplificată prin introducerea posibilităţilor de mat în mai multe feluri şi, implicit, a mai multor efecte pozitive pentru eliminarea încercărilor nedorite. Reuniunea a

271. S. P. Kriucikov
Concursul revistei „64", 1937
Premiul I–II



2×

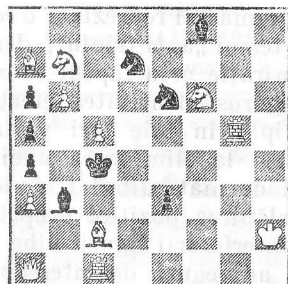
trei sau mai multe variante conjugate, constituie tema *anti-triplu* (sau anti-cvadruplu).

Diagrama 271 reprezintă o realizare a temei „anti-triplu", demnă de admiraţie prin faptul că menţine riguros identitatea efectelor anti-triplu în cele trei variante tematice: la eliminarea unei încercări de mat, albul trebuie să evite slăbirea poziţiei proprii în urma interferării figurii albe care fusese adineauri dezinterceptată de negru prin mutarea de apărare, iar încercarea a doua de mat este respinsă printr-o apărare directă. După cheia 1.Dh6 !, ameninţă 2.Df4×. Negrul dispune de trei apărări eficiente împotriva ameninţării, toate trei ridicînd obstrucţia liniilor de acţiune ale figurilor albe asupra cîmpului de refugiu e4, existent în poziţia iniţială. Astfel că devin posibile trei mutări de mat, dintre care, în realitate, numai cîte unul rămîne valabil, celelalte două fiind respinse de momentele suplimentare anti-triplu, cum se constată urmărind soluţia problemei: 1...Nf5 2.Cc4× ! (2. f4×? Re4 ! şi 2.Cd3×? N:d3 !), 1...Ne3 2.Cd3× ! (2.Cc4×? Re4 ! şi 2.f4×? N:f4 !), 1...Ce3 2.f4× ! (2. Cd3×? Re4 ! şi 2.Cc4×? C:c4 !).

Ideile şcolii strategice fiind pe cale de epuizare, compozitorii au încercat, nu fără succes, reprezentarea temelor specifice problemei cu mat în 2 mutări sub forma mai complexă a problemei în *trei* mutări. Iată cîteva

exemple interesante, demne de a fi urmate.

272. P. Neunyvako & E. Umnov

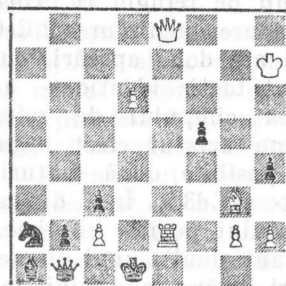


3×

Cheia 1.Db2! creează amenințarea 2.N:b3+ Rb5 (2...Rd3 3.Nc4×) 3. Nd5×. Negrul are trei apărări eficiente, care se soldează, la mutarea a 2-a, cu autolegarea figurii negre tematice, în măsură să respingă amenințarea creată prin cheie, albul exploatînd autolegarea exact ca la tema „Schiffmann": 1...N:c5 2. Ne4+ Rb5 3.Cd6×, 1...Cd:c5 2.Ng6+ Rb5 3.Ne8×, 1...Ce:c5 2.Nf5+ Rb5 3.N:d7×. Varianta secundară: 1...Cd4 2.Nd3+R:d3 3.Tc3×.

În diagrama 273, după cheia 1.Dh5!, apar t r e i a m e n i n ț ă r i de mat la mutarea a 3-a: I. 2.Tf2+ Rc1 (2...Re1 3.De2×) 3.Nf4×; II. 2.Df3 ~3.Df1×; III. 2.D:f5 (~3.Df1×) D:c2 (2...R:e2 3.Dd3×) 3.D:c2×. După fiecare mutare a negrului rămîne valabilă numai cîte una din cele amenințate, deci avem tema „Fleck": 1...Cb4(Dc1) 2.Tf2+! (2.Df3? Cd3!); 1...h:g3 2.Df3!

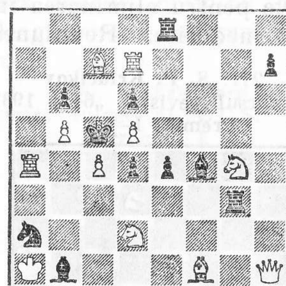
273. Miloš Sečkar
„Praca", 1950



3×

(2.D:f5? R:e2!); 1...h3(Dc1) 2. D:f5! (2.Df3? h:g2!). Dar negrul mai dispune și de alte apărări, care resping t o a t e amenințările, albul găsind totuși alte posibilități de atac: 1...D:c2 2.Te1++ Rd2 3.De2×, 1...Cc1 2.Te1++ Rd2 3.Dd1×, 1...f4 2.Dd5+ R:e2 3. Dd3×, ceea ce constituie tipul „Karlström"!

274. Lev Loșinski & A. Feoktistov
Concurs „64", 1976
Premiul special



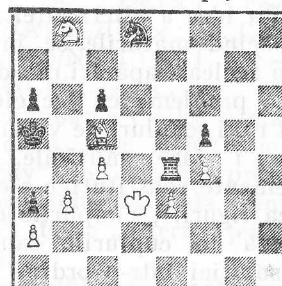
3×

Joc aparent: 1...Td3 2.Ce5! T:e5/N:e5 3.N:d6/Ce4×; 1...Ne5 2.Nd3! N:d3/T:d3 3.Cb3/C:e4×. Soluția: 1.D:e4! (~2.N:b6+ R:b6

3.D:d4×); acum la aceleași apărări din jocul aparent urmează alte continuări cu schimbarea simplă a maturilor: 1..Td3 2.De5! (3.Nd6/Ce4×); 1...Ne5 2.Dd3! (3.Cb3/Ce4×), iar la apărări schimbate față de cele din jocul aparent, urmează aceleași continuări cu transferarea maturilor: 1...N:e4 2.Ce5! (3.Nd6/C:e4×), 1...T:e4 2.Nd3! (3.Cb3/C:e4×) — avem deci tema „Ruhlis complet" cu un conținut bogat pe fundalul temei „Novotny" (diagrama 274).

În încheiere, mai prezentăm o problemă care realizează, într-o construcție ușoară, binecunoscuta temă a „schimbării jocului".

275. V. I. Șif
Meciul între echipe, 1949

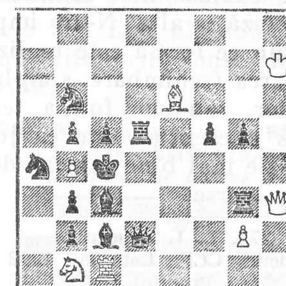


3×

În poziția inițială, negrul are două contrașahuri — 1...Td4+ și 1...T:e3+, la care sînt pregătite răspunsurile 2.e:d4 și 2.R:e3 și negrul, fiind în zugzwang, trebuie să joace cu calul: 2...C~ 3.C:c6×. După cheia 1.Cd7!, albul amenință cu 2.b4+ Ra4 3.Cb6×, iar la cele două contrașahuri, albul are răspunsuri schimbate: 1... Td4/T:e3+ 2.N:T și 3.Nc3/d2×. În jocul real ambele maturi sînt regulate.

Și încă o tentativă reușită a „transplantării" unei teme specifice pentru problema ortodoxă în 2 mutări în domeniul heterodox al matului ajutor, cu gemeni.

276. Toma Garai
„Skakbladet", 1976



Ajutor 2×
B/ Tg3→h2

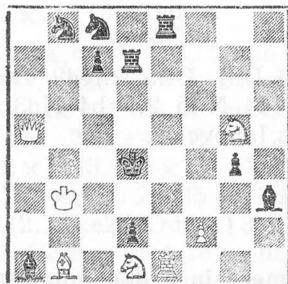
A/ 1.Dd1 D:f5 2.Nd2 De4×; B/ 1.Nd4 N:f5 2.D:b4 Nd3× — tema „Ianovcic".

Teme contemporane

Ne-a rămas să prezentăm temele specifice curentului contemporan în problema cu mat în mutări. Acest curent a început să se formeze în a doua jumătate a secolului nostru, elaborînd de la început ideea s c h i m b ă r i i o c u l u i de-a lungul a două sau

mai multe faze. Despre specificul acestei idei, ca și despre forme ale schimbării, am vorbit în capitolul „Școala contemporană". În completare, trebuie să menționăm că, în dezvoltarea ideii schimbării, a fost descoperită o nouă etapă de compozitorul sovietic L. Zagoruiko, care a introdus în conținutul problemei ideea s c h i m b ă r i i r e p e t a t e a jocului în cel puțin trei faze: joc aparent, subliniat eventual de o cursă, o a doua cursă cu joc schimbat și cu o nouă schimbare în soluție. Tema problemei (autoblocare, interferență, legare etc.) poate să rămînă neschimbată în toate fazele, dar nu este exclusă nici schimbarea de la o fază la alta. N-are importanță sub ce formă este realizată schimbarea (schimbare simplă a maturilor, sau sub forma temei „Ruhlis"), esențial este ca jocul real să fie mai bine mascat decît cel din curse.

277. L. I. Zagoruiko
Concurs CCFS Letonia, 1952
Premiul I



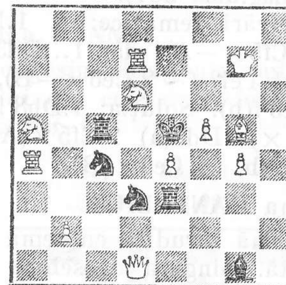
2×

Aici avem schimbarea cîmpurilor de autoblocare. Joc aparent: 1...c5/Td5 2.D:d2/Db4×. Curse tematice: I. 1.Te3? (~ 2.Td3×), subliniind jocul aparent, dar 1... Nf1!; II. 1.Te6? (~ 2.De5×), și în cursa aceasta se menține jocul aparent, dar 1... Cc6!; III. 1.Ce4? (~ 2.Dc5×) Td5/Te5 2.D:a1/D:d2×, dar 1... Ca8! În ultima cursă s-au schimbat cîmpurile de autoblocare față de cele anterioare.

Soluția: 1.Ce3! (~ 2.Cf5×) Te5/c5 2.Db4/D:a1×; o nouă schimbare a cîmpurilor autoblocate. Variante secundare: 1...Ce7/Cd6/g3/d1D 2.Ce6/Dd5/Cf3/T:d1×. Tema aceasta este cunoscută sub numele de „tema Z a g o r u i k o".

Concomitent compozitorii au descoperit m e c a n i s m u l c i c l i c i t ă ț i i, care derivă din cunoscuta idee a alternanței maturilor, cînd maturile se inversează la aceleași apărări din două faze. La probleme cu joc ciclic, avînd t r e i cupluri de variante, sau t r e i faze, mutările, sau alte elemente constitutive ale soluției ca figurile, cîmpurile etc., se repetă în cuplurile sau în fazele soluției într-o ordine care se schimbă ciclic. Este evident că conținutul strategic în astfel de probleme este redus, fiind subordonat necesității de a păstra forma ciclică a schimbării elementelor într-un lanț ciclic închis, conform formulei AB-BC-CA. Iată o problemă cu schimbarea ciclică a maturilor dintr-o singură fază, în cele trei cupluri de variante ale corecției negre.

278. Lev Loșinski
Campionatul U.R.S.S., 1952



2×

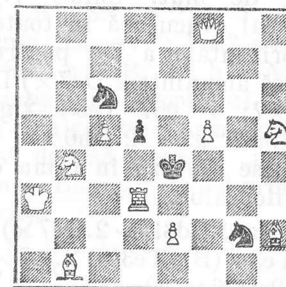
Un exemplu al ciclicității maturilor dintre cele mai simple sub forma temei „Feldmann" cu alternanța maturilor în urma apărărilor a trei figuri, folosind mecanismul apărării prelungite. 1. Dd2! (~ 2.Dc3×) Cc~/C:d6! 2.Cf7(A)/Te7(B)×; 1...Cd~/Cf4! 2.Te7(B)/Nf6(C)×; 1...Te~/T:e4! 2.Nf6(C)/Cf7(A)×.

Schimbarea ciclică a maturilor în două faze constituie tema „Lačny", pe care am prezentat-o în capitolul „Școala contemporană" (tema „alternanței maturilor").

La problema următoare găsim schimbarea ciclică a *apărărilor* în trei faze, maturile rămînînd neschimbate în toate fazele.

Fazele sînt constituite de două curse și o soluție, ca la tema „Zagoruiko". Cursa I: 1.Cc2? (Zugzwang) Cd4(x)/Ce3(y) 2. T:d4(A)/T:e3(B)×, dar 1...d4!; cursa II: 1.Dg7? (Zugzwang) Ce3(y)/R:f5(z) 2.Td4(A)/Te3(B)×, dar 1...d4!; III. soluția: 1.Dh6! (Zugzwang) R:f5(z)/Cd4(x) 2.Td4(A)/Te3(B)×. Este evident că pentru a-și da seama de existența ciclicității jocului, dezlegătorul să aibă grijă să așeze variantele tematice în ordinea corespunzătoare.

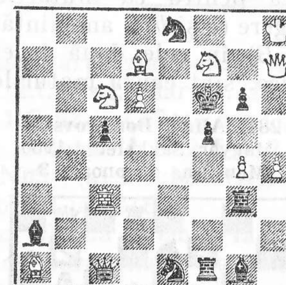
279. Serghei Ședei
Buletinul „64", 1969



2×

Cele trei faze ale soluției pot fi înlocuite prin construirea gemenilor.

280. N. Cerniavski & N. Bikov
„Probleemblad", 1972
Mențiune de onoare 2



2×

Aici găsim în cele patru faze (trei curse și soluție) o ciclicitate curioasă și originală între numai trei piese negre (a-b-c) și tot atîtea piese albe (B-C-A), care se așază consecutiv pe aceleași

trei cîmpuri — în apărare, respectiv de mat. Curse: 1.Ce5? (acest cal evacuează în toate fazele orizontala a 7-a pentru ca dama să amenințe 2.De7×) Dh6 ! 2.Te3×?; 1.Cg5? Te3 ! 2.g5×? și 1.Ch6? g5 ! 2.Dh6×? Cele trei curse eșuează în urma combinațiilor albe.

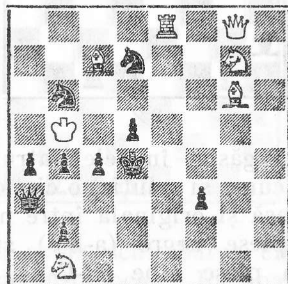
Soluția: 1.Cd8! (~ 2.De7×) Dh6 (a) 2.Te3×(B), Te3(b) 2. g5×(C), g5(c) 2.Dh6×(A).

În încheiere, prezentăm cîteva teme moderne, combinînd în mod mai mult sau mai puțin paradoxal încercările și răsturnările lor cu apărările din soluție și mutările de mat.

Tema DOMBROVSKIS

Paradoxul acestei teme constă în faptul că încercările tematice (soluții aparente) sînt parcă „întoarse pe dos" în soluția reală. Aceasta pentru că mutările de respingere (*a* și *b*) a amenințărilor (*A* și *B*) în cele două încercări tematice, sînt **cauza** maturilor A

281. Alfred Dombrovskis
„Magyar Sakkelet", 1960
Mențiune de onoare 3



2×

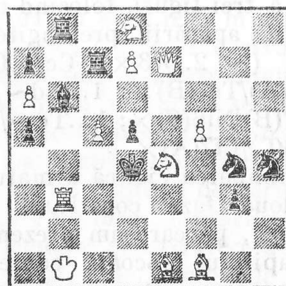
și B, după efectuarea cheii soluției (diagrama 281).

Încercări tematice: I. 1.Nc2? (~ 2.Cf5× — A), dar 1...Dd3 !(a) și II. 1.Te1? (~ 2.Ce6× — B), dar 1...De3 !(b). Soluția: 1.Dh8 ! (~ 2.Dh4×) Dd3(a) 2.Cf5×(A) și 1...De3(b) 2. Ce6×(B).

Tema HANNELIUS

O temă înrudită cu tema precedentă. Singura deosebire constă în faptul că, în soluție, la apărările tematice, maturile se alternează: la **a** — B, iar la **b** — A.

282. Jan Hannelius
„Die Schwalbe", 1950
Premiul II—III



2×

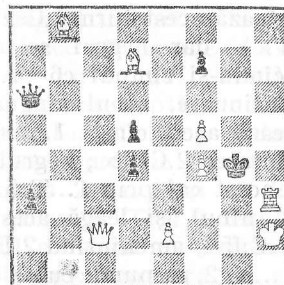
Încercări tematice: I. 1.Cg5? (~ 2.Nc3× — A), dar 1...T:c5! (a) și II. 1.Cd2? (~ 2.Td3× — B), dar 1...N:c5! (b) Soluția: 1. Cd6! (~ 2. Cb5×) T:c5(a) 2.Td3×(B) și 1... N:c5(b) 2.Nc3×(A).

Lucrînd în direcția indicată de cele două teme „paradoxale", compozitorii au descoperit recent și alt mod de combinare a ideilor, și anume o interdependență între primele mutări ale încercărilor tematice, cu respingerile respective, pe de o parte, și mutările de mat din soluție.

Tema BANNYI

Aici găsim alternanța mutărilor albului din cele două faze, și a apărărilor.

283. D. Bannyi
„Șahmati", 1969



2×

Încercări tematice: I. 1.e3?(A) (2.Dg2×), dar 1...De6 !(a); II.1. e4?(B), dar 1...Dd6 !(b). Soluția: 1.Dd1 ! (~ 2.Dg1×) De6(a) 2. e4×(B) și 1...Dd6(b) 2. c3×(A).

Pentru a caracteriza cît mai clar ideea compoziției, problemiștii recurg adesea la reprezentarea ei sub formă de algoritm al literelor. Să încercăm, deci, a nota cele trei teme „paradoxale" cu ajutorul algoritmilor, notînd primele mutări ale încercărilor prin X și Y, amenințările de mat cu A și B, cheia soluției — cu S, iar apărările — cu **a** și **b**.

Tema „Dombrovskis": 1.X? (~ 2.A), dar 1...a !; 1.Y? (~ 2.B), dar 1...b ! S: 1...a 2.A, 1...b 2.B.

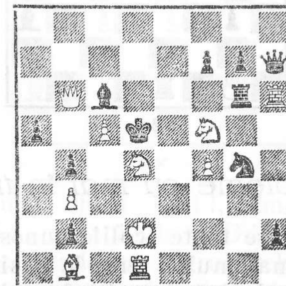
Tema „Hannelius": 1.X? (~ 2. A), dar 1...a !; 1.Y? (~ 2.B), dar 1...b !; S:1...a 2.B, 1...b 2.A.

Tema „Bannyi": 1.A? a !; 1.B? b !; S:1...a 2.B, 1...b 2.A.

Comparînd algoritmul ultimei teme cu algoritmii primelor două, a fost dedusă tema — „antipod" a temei „Bannyi", avînd următorul algoritm:

1.A? a !; 1.B? b !; S:1...a 2.A, 1...b 2.B.

284. Rauf Aliovsadzade & Medjnun Vahidov & Ilia Liokumovici
„Buletin Problemistic", 1977



2×

Încercări tematice: I. 1.Cb5?(A) (~ 2.Cc7×), dar 1...N:b5 !(a); II. 1.Ce6? (2.Cc7×) dar 1...T:e6 ! (b); Soluția: 1.Re2 !(~ 2.Ce7×) 1...Nb5+(a) 2.C:b5×(A), 1...Te6 +(b) 2.C:e6×(B).

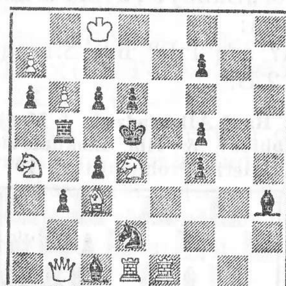
În ultima vreme, familia temelor paradoxale s-a mai completat cu încă una:

Tema „CAPRICIULUI"

Negrul se apără împotriva amenințărilor din încercări, lichidîndu-și slăbiciunile existente în încercări. În soluție (sau chiar în unele încercări, ca la problema

ce urmează) albul însuşi procedează („din capriciu") la lichidarea slăbiciunilor în poziţia negrului, creind totodată, bine înţeles, cîte o ameninţare de mat.

285. **Vladimir Erohin**
Concurs tematic „Vecernii Leningrad", 1976
Premiul II



2×

Negrul, în apărare, este silit totuşi să-şi restabilească slăbiciunile, ceea ce permite albului să riposteze cu mat.

Aici este realizată o concepţie foarte complexă a „capriciului prelungit". Încercarea 1.a8C? cu ameninţarea 2.Cc7×, este răsturnată prin obstrucţia turnului el—1...Ce4 ! Atunci albul însuşi interceptează acest turn: 1.Ce2? (~ 2.C:f4×), dar negrul se apără deblocîndu-şi cîmpul c6—1...c5 ! În continuare, albul singur deblochează acest cîmp: 1.C:c6? cu ameninţarea 2.Ce7×; negrul însă leagă acest cal prin 1...Tc5 !. În sfîrşit, albul îşi leagă acest cal prin 1.C:f5 !, ameninţînd 2.De4× şi la 1...Ng2, răspunde cu 2.Ce7×.

Probleme cu mat în trei şi mai multe mutări

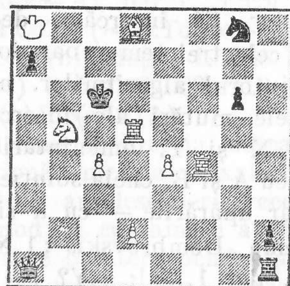
Dintre toate şcolile cunoscute, cele mai multe teme le găsim la şcoala logică datorită faptului că tocmai această şcoală se bazează, înainte de toate, pe i d e e a ş i m a n e v r a s t r a t e g i c ă.

Şi şcoala strategică are destule teme, însă ele nu sînt nominalizate, fiind caracterizate doar prin specificarea momentelor strategice care stau la baza ideii respective. Dintre acestea, prezentăm mai jos cîteva teme mai interesante.

Tema „FOCARELOR" (Brennpunkt, germ.)

Această temă a fost descoperită şi prelucrată de către problemiştii germani. În esenţă, ea constă în următoarele: dama neagră păzeşte d o u ă puncte (focare), de pe care una sau două figuri albe ameninţă să facă mat R negru. Albul caută să intercepteze una dintre cele două linii de acţiune ale damei negre, însă ea dispune şi

286. **E. Brunner**
„Deutsches Wochenschach", 1908



3×

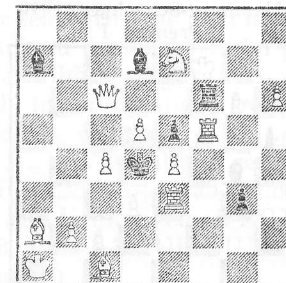
de un alt cîmp (de rezervă) de pe care poate să controleze cele două focare. Astfel că albul va căuta să împiedice şi deplasarea damei spre cîmpul de rezervă (diagrama 286).

Dama neagră păzeşte punctele a7 şi d4, pe care poate să le supravegheze şi de pe cîmpurile g7 şi g1. După cheia 1.Tf3 !, albul încă nu creează nici o ameninţare, însă negrul trebuie să facă o mutare şi aceasta devine fatală pentru el. La 1...Tf1, albul joacă 2.Tc3 !, interceptînd diagonala neagră a1-d4, în timp ce dama nu mai poate juca pe g1. La 1...Te1 va urma 2.Ta3 ! (şi nu 2.Tc3?, din cauza 2...T:e4 !), exploatînd faptul că acum nu mai este posibilă unica mutare de apărare 2...Dg1 (la 2...Dg7 va urma 3.Ta6×). Dacă negrul va juca imediat 1...Dg1, atunci va urma 2.d4 ! şi negrul nu mai are apărare împotriva ameninţărilor 3.C:a7× şi Tc5×. Şi, în fine, dacă dama va ocupa celălalt punct de rezervă — 1...Dg7, albul va continua cu 2.Tf6+ !, şi la 2...C:f6 va răspunde 3.Cd4×, iar la 2...D:f6 — 3.C:a7×.

Tema PUNCTELOR DE ÎNTÎLNIRE (Treffpunkt)

Tema este o invenţie a problemiştilor neo-germani. Asupra unui cîmp, de pe care o figură albă poate să dea mat, acţionează două figuri negre. În urma cheii, negrul este nevoit să ocupe punctul de întîlnire cu una din cele două figuri ale sale, iar cu mutarea a 2-a albul îndepărtează cealaltă figură de la acest cîmp, astfel că, la mutarea a 3-a, devine posibilă capturarea cu mat a figurii ce se află pe cîmpul de întîlnire. Această combinaţie trebuie să fie repetată cînd figurile negre îşi vor alterna rolurile.

287. **M. Niemeijer & H. Weenink**
„Skakbladet", 1927
Premiul II



3×

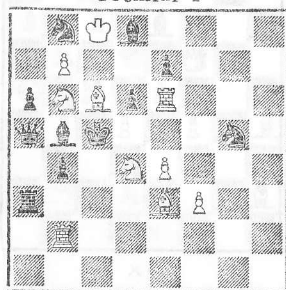
După cheia 1.b4 !, ameninţă 2.d6 ! urmată de 3.Dd5× sau Td3×, astfel că negrul trebuie să procedeze energic, capturînd dama sau Tf5: 1...T:c6 2.Tf1 ! (3. Td1×) Ng4 3.C:c6×; 1...N:c6 2.Tff3 (3.Nb2×) T:f3 3.C:c6×; 1...T:f5 2.Da4 ! (3.Dd1× sau D:a7×) N:a4 3.C:f5×; 1...N:f5 2. De6 ! (3.Cc6×) T:e6 3.C:f5×. Autorii au reuşit o performanţă, introducînd d o u ă puncte de întîlnire între T şi N—c6 şi f5.

Tema SIERS (bateria lui Siers)

Este bazată pe un element tactic care se execută în trei mişcări; bateria este directă (vizînd R negru), putînd fi ortogonală sau diagonală, avînd de regulă calul

drept figura mobilă. După cheie, se amenință un „șah prin descoperire", acordîndu-se R negru un (sau mai multe) cîmp de refugiu. Apărările negrului introduc și diferențiază variantele. La mutarea a treia calul face mat direct, R negru aflîndu-se pe cîmpul de refugiu.

288. **Theodor Siers**
Hamburg-Schachges, 1946
Premiul I



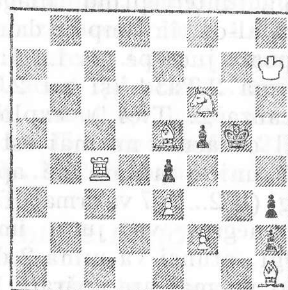
3×

Cheia 1.Tb3 ! amenință cu 2. C:b5+ să creeze regelui negru cîmpul de refugiu la c6: 2...R:c6 3.Ca7×. Apărările negrului dau naștere la încă cinci variante tematice: 1...T:b3 2.C:b3+ R:c6 3.C:a5×, 1...D:b6 (creează un al doilea cîmp de refugiu) 2.Cc2+ R:c6/Rc4 3.C:b4/Nd5×, 1...N:b6/C:e6/C:f3 2.Cf5+/C:e6+/C:f3+ etc. Varianta secundară: 1...C:c6 2.C:c6+ R:c6 3.b8C×. Tentativa de realizare a ideii de roată completă a calului — o idee foarte atractivă.

Tema „AMFIBA" (perechile lui Herland; Herland-Paare)

Această „temă" nu este de fapt bazată pe realizarea unei idei determinate, ci aparține categoriei de probleme „constructive", sugerată de compozitorul român Sigmund Herland. Se cere realizarea uneia și aceleeași idei (indiferent care) într-un cuplu de două probleme, dintre care una ortodoxă (cu mat direct), iar cealaltă cu mat invers, în același număr de mutări.

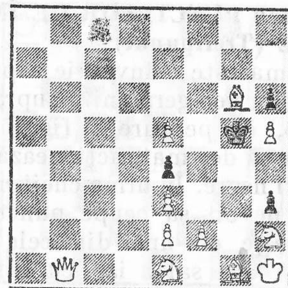
289. **Sigmund Herland**
„Revista Română de Șah", 1930
a



3×

1.Nc3 ! (Zugzwang) Rh4 2.f4 ! Rg3 3.Ne1× (negrul nu poate lua „en-passant"; 1...f4 2.Tc5+ Rh4 3.Th5×.

b



Invers 3×

1.Db4 ! Rh4 2.f4 ! Rg3 (negrul nu poate lua „en-passant") 3.Cg2 h:g2×.

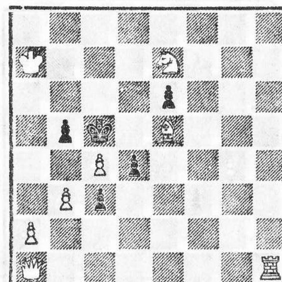
În anul 1948 „Revista Română de Șah" a organizat un concurs tematic internațional, în onoarea maestrului S. Herland. Tema impusă a fost „Perechile lui Herland" cu mat în 2 mutări. Concursul s-a bucurat de o selectă participare.

Tema BRISTOL (Bahnung)

Sînt cunoscute două forme: Bristol alb (în atac) și Bristol negru (în apărare).

La Bristol alb, albul dispune de posibilitatea de a face mat R negru cu figura B, de pe cîmpul anumit, dar accesul pe acest cîmp „critic" este împiedicat de figura proprie A. De aceea, figura A degajează linia tematică, mișcîndu-se în lungul ei și așezîndu-se dincolo de cîmpul critic. La mutarea următoare, figura B va parcurge linia tematică în același sens și, așezîndu-se pe cîmpul critic, va declara mat. Trebuie adăugat că puritatea temei cere ca figura A să nu aibă alt rol decît degajarea liniei pentru figura B, fără să participe la alte acțiuni ale albului (diagrama 290).

290. **H. Ott & D. Dikenmann**
„Schweizerische Schachzeitung", 1944
Premiul II–III



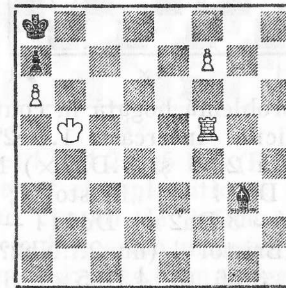
3×

Aici Th1 este figura A căreia, contrar principiului tematic, autorii i-au dat și o sarcină suplimentară — de a susține pionul b3: 1.Tb1 ! (Zugzwang) b:c4 2. b4+ Rb5 3.a4×. Abia după 1...b4 apare tema „Bristol": 2.Th1! (Switchback cu degajarea liniei pentru dama albă — figura B; negrul fiind în zugzwang, trebuie să joace în continuare) 2...d3 3. Dg1×. Varianta secundară: 1...Rb4 2.Nd6+ Ra5 3.Cc6×.

O altă formă a temei: BRISTOL ALB CU SACRIFICIU (Opferbahnung)

O încercare tematică demonstrează că figura A, jenantă, nu poate în mod efectiv să degajeze linia „Bristol", fapt pentru care albul caută să scape de ea, sacrificînd-o. Iată un exemplu, realizînd ideea sub formă logică (diagrama 291):

291. **W. von Holzhausen**
„Leipziger Tageblatt", 1923



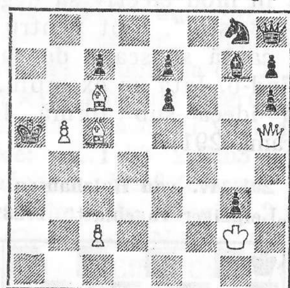
3×

Încercarea tematică: 1.Te5? Rb8! 2.f8D+ Rc7! 3.Te7+ Rd6!!, iar la 1.Tf1? Nb8! 2.f8D pat! Încercarea directă cu transformarea pionului eşuează şi ea: 1.f8D+? Nb8 2.D:b8+ R:b8 3.Tf8+ Rc7!, sau 2.Df7? Nc7! 3.Dd5+ Rb8!, sau în sfîrşit, 2.De7? Nc7! 3.D:c7 pat! Deci, nu rămîne altceva decît să sacrifice turnul jenant: 1.Tf4! (cu ameninţarea imediată 2.f8D×) N:f4 (1...Rb8 2.f8D+ Rc7 3.Tf7×) 2.f8D+ Nb8 3.Df3×.

Tema BRISTOL NEGRU

La această temă, o ameninţare oarecare de mat poate fi împiedicată de către figura neagră B în urma degajării liniei „Bristol" de către figura neagră A.

292. J. Halumbirek
„Suddeutsche Schachzeitung", 1959



4×

O problemă bogată în conţinut şi dificilă. Încercare: 1.De2? (ameninţă 2.b6 şi 3.Db5×) Na1! 2.b6 Db2! — „Bristol"!; sau 2.c3 (~ 3.Da2×) Dd4!! din nou „Bristol"! (nu 2...Nb2? din cauza 3.b6 şi 4.Db5×) 3.c:d4 Nb2! De asemenea 1.De8? (2.Da8×) Cf6 2.D:h8 N:h8. Deci, 1.b6! (~ 2.De2 şi 3.Db5×) Na1! 2.De8! (2.De2? Db2!) Cf6 (ameninţa 3.Da8×) 3.D:h8 (ameninţînd din nou cu 4.Da8×) Ce8/g8 4.D:a1×! O combinaţie de mare clasă!

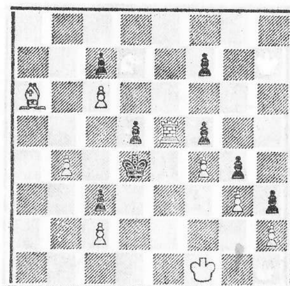
CÎMPUL DE INTERCEPŢIE (Treffpunkt)

Pe interceptarea liniei de acţiune a unei figuri active (albe sau negre) se bazează mai multe teme. Cîmpul de intercepţie (numit şi „cîmpul critic") apare atît în jocul ofensiv al figurilor albe (ca la tema „Indiană", prezentată în capitolul „Apariţia şcolilor naţionale"), cît şi în jocul defensiv al figurilor negre (ca la cunoscuta temă „Grimshaw"). La tema „Novotny" găsim intercepţia albă-neagră.

INTERCEPŢIA FIGURILOR ALBE

Ortoforma acestei intercepţii este reprezentată prin tema „Indiană". Iată un exemplu clasic al marelui W. Pauly (diagrama 293), în

293. Wolfgang Pauly
Concurs în onoarea lui J. Lohtz, 1918



7×

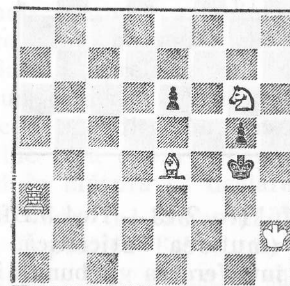
care manevra caracteristică se repetă în mod magistral şi fin motivat de trei ori pe cîmpul critic e2.

Negrul nu dispune decît de o singură mutare cu pionul f7. De acest fapt profită albul, recurgînd la manevra de interceptare repetată a figurilor proprii în vederea evitării patului: 1.Te1 (mutarea critică) f6 2.Re2 (regele alb ocupă cîmpul critic) Re4 3.Rf2+ (eliberînd cu tempo cîmpul f1 pentru N alb) Rd4 4.Ne2 (nu se poate imediat 4.Nf1 din cauza patului) Re4 5.Nf1+ Rd4 6.Te2 Rc4 7.Te4× — tema „Indiană".

Tema HERLIN (manevra „pericritică")

Manevra periformă are acelaşi scop ca şi cea ortoformă (critică), însă se deosebeşte de aceasta din urmă prin faptul că figura albă tematică A nu traversează cîmpul critic, ci îl ocoleşte pe o linie paralelă cu linia critică ca să se aşeze în spatele figurii interferante, formînd astfel o baterie. La problema de mai jos găsim două va-

294. A. Cheron & W. Pauly
„Basler Nachrichten", 1930



5×

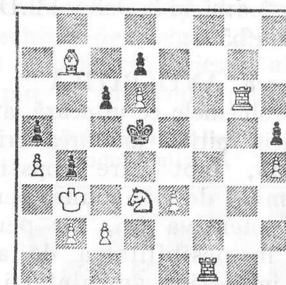
riante, dintre care una realizează tema „Indiană", iar cealaltă — tema „Herlin", cu manevra pericritică, ambele avînd cîmpul critic pe h2.

1.Rg2! (Zugzwang) Rh5 2.Th3+Rg4 3.Th1! (mutarea critică) e5 4.Rh2! Rh5 5.Rg3× — „Indiana"; 1...e5 2.Ta1! Rh5 3.Th1+ (mutarea pericritică) Rg4 4.Rh2! Rh5 5.Rg3×. Rolul figurii interceptante, în ambele variante, l-a jucat R alb!

Manevra PARAFORMĂ

Manevra aceasta are acelaşi scop ca şi în cazul manevrei ortoforme, însă cîmpul critic va fi traversat nu de figura A, ci de figura interceptantă B, după ce are loc o strămutare a cîmpului de influenţă, cum se întîmplă la problema ce urmează.

295. F. Palitzsch
„Deutsche Schachzeitung", 1922

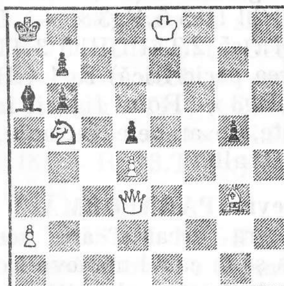


4×

1.Te1! Re4 2.Tg5 Rf3 (R negru a traversat cîmpul critic e4, strămutînd cîmpul de influenţă de la d5 la f3); acum urmează deznodămîntul: 3.e4! (mutarea paracritică) c5 4.e5×.

Manevra METACRITICĂ
Aici mutarea critică este efectuată de figura interceptantă B, cîmpul de influenţă rămînînd neschimbat.

296. Karl Fabel
„Die Schwalbe", 1938



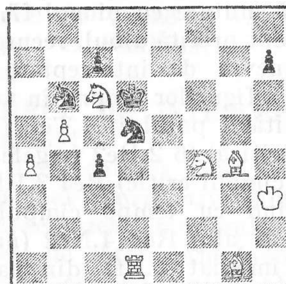
3×

Figura critică este dama albă (A), figura interceptantă — pionul a2 (B), cîmpul critic — a3, iar cîmpul de influenţă — Cb5. Încercare: 1.Da3? g4 2.Da4 pat; deci trebuie jucat 1.a4 ! g4 (1... N:b5+ 2.a:b5 şi 3.Da3×) 2.Da3 ! N:b5+ a:b5×.

Mutarea ANTICRITICĂ
La problemele ce urmează, avem în poziţia iniţială mutarea critică efectuată, fapt care constituie un moment de slăbiciune, pentru alb în ofensiva lui, iar pentru negru în posibilitatea de a se apăra împotriva ameninţării. În această situaţie partea respectivă este nevoită să recurgă la executarea mutării anticritice, mutînd figura critică în sensul invers, peste cîmpul critic.

Primul exemplu se referă la mutarea anticritică albă, iar exemplul al doilea — la mutarea anticritică neagră.

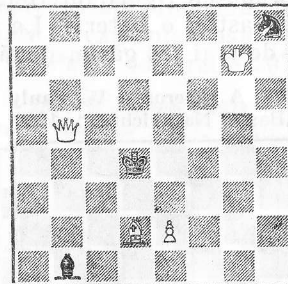
297. A. Trilling
„Die Schwalbe", 1928



3×

Încercare: 1.Ce6? (~ 2.Nc5+ Rd7 3.Cg7×), Rd7 2.Cg7+ Rd6 3.Ce8×, dar 1...h5 ! ! Soluţia: 1.Nh2 ! (~ 2.Td4 ! — mutarea anticritică pentru a evita interferarea turnului 3.Cd3×) h5 (1...Rc5? 2.Ce6×) 2.Nc8 ! (~ 3. Ce6×) C:c8 3.T:d5×.

298. A. Cheron
„Journal de Genève", 1933



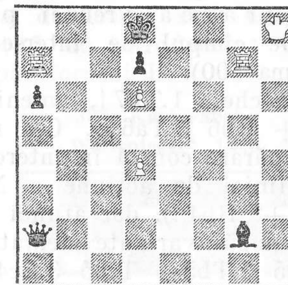
4×

1.Rf6! (~ 2.e3+ Re4 3.Df5×) Nh7 ! (mutarea anticritică, evitînd interferarea nebunului de rege) 2.Rg5 ! (Zugzwang), şi acum, dacă 2...Cf7+/Ng6 3.Rf4 urmat de 4.e3×; la 2...Nf5 3.R:f5 şi tot 4.e3×. Deci, nu mai rămîne decît efectuarea din nou a mutării critice, după care merge ameninţarea iniţială. Avem aici o sinteză curioasă a mutărilor anticritică şi critică negre.

Tema PLACHUTTA
La cunoscutele teme „Grimshaw" şi „Novotny" are loc, precum se ştie, o interferare reciprocă şi pe acelaşi cîmp a două figuri negre cu mers d i f e r i t. Compozitorul Joseph Plachutta a propus în anul 1858 o nouă posibilitate de a provoca şi apoi a exploata interferarea reciprocă a două figuri negre cu a c e l a ş i mers. Aşadar, pe cîmpul de intercepţie a două figuri negre, care supraveghează cîte un cîmp ameninţat, albul interpune o piesă proprie, creînd o ameninţare dublă de mat, ceea ce obligă pe negru să captureze piesa interceptantă cu una din cele două figuri (A sau A') Dar atunci, figura neagră deviată, interceptînd pe cealaltă rămasă pe loc, supraveghează ea singură ambele cîmpuri ameninţate. Ca atare, albul poate s-o oblige a se deplasa în prelungirea liniei de acţiune comună cu cealaltă figură, astfel că al doilea cîmp ameninţat rămîne fără supraveghere, albul fiind în măsură să declare mat.

Se vede în exemplul 299 că Ng2 împiedică Ta8×, iar dama neagră — Tg8×, astfel că după 1.d5 !. apare o ameninţare dublă:

299. W. A. Shinkman
„White Rooks", 1910

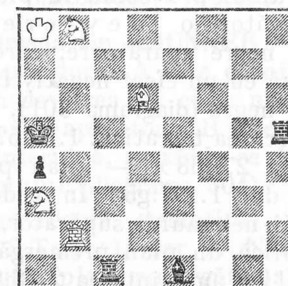


3×

2.Ta8× şi Tg8×. În consecinţă, după 1...D:d5, cîmpul a8 nu mai este supravegheat de Ng2 şi atunci albul continuă cu 2.Ta8+ D:a8 3.Tg8×; la fel se întîmplă în cazul 1...N:d5 2.Tg8+ N:g8 3.Ta8×.

Tema WÜRZBURG—PLACHUTTA
Cum la tema „Grimshaw" interferarea reciprocă are loc, spre deosebire de tema „Novotny", fără capturarea piesei albe pe cîmpul de intercepţie, tot aşa la

300. Emil Palkoska
„Narodni Politika," 1912



3×

tema „Würzburg-Plachutta" interferarea reciprocă se face f ă r ă c a p t u r a r e a vreunei piese albe pe cîmpul de intersecţie (diagrama 300).

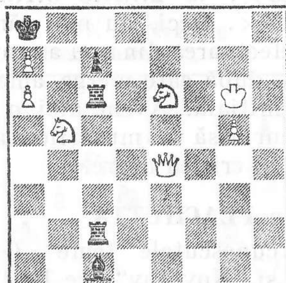
După cheia 1.Tb7!, ameninţă 2.Ta7+ Rb6 3.Ta6×. Cea mai bună apărare constă în interceptarea liniei de acţiune a Nd6 (2.Ta7+? Rb4!), dar atunci vor urma două variante tematice: 1...Tcc5 2.Tb5+ T:b5 3.Cc4×, iar la 1...Thc5 2.Nc7+ T:c7 3.Tb5×.

Tema ROMANĂ

Tema aceasta face parte din şcoala l o g i c ă: combinaţia care constituie conţinutul problemei trebuie să fie logică, desfăşurîndu-se în două etape: încercarea tematică, bazîndu-se pe planul principal, care eşuează în urma unei apărări eficiente, şi plan premergător care are menirea să provoace o regrupare a forţelor, avantajoasă albului, după care revenirea la planul principal permite albului să-şi realizeze scopul combinaţiei. La tema „Romană" are loc o combinaţie indirectă, albul provocînd în planul premergător o d e v i e r e a figurii negre apărătoare, care se soldează cu un efect negativ fatal pentru negru (diagrama 301).

Încercarea tematică: 1.Dd5? (ameninţă 2.Dd8× — plan principal) dar 1...N:g5! În vederea devierii nebunului supărător, albul aplică un plan premergător: 1.Dh1! cu ameninţarea 2.Dh8×, la care negrul n-are altă apărare

301. J. Möller
„Skakbladet", 1911



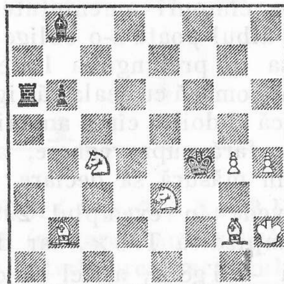
3×

decît 1...Nb2!, dar acum albul, revenind la planul principal 2.Dd5! (3.Dd8×), obligă pe negru să răspundă cu 2...Nf6, ceea ce se asociază cu dezlegarea calului alb — 3.C:c7×. Menţionăm că, atît în planul premergător, cît şi în planul principal, negrul s-a apărat cu aceeaşi figură — nebunul de la c1 (A).

Tema HAMBURG

La această temă, negrul se apără în încercarea tematică cu figura A, însă în planul premergător ameninţarea este respinsă

302. A. Sutter
„Parallèle 50", 1950



3×

printr-o altă figură neagră B. Cînd albul revine la planul principal, ameninţarea va fi respinsă tot de figura A, dar de pe un alt cîmp (din cauza intervenţiei figurii B), rezultînd un efect negativ fatal, exploatat de alb (diagrama 302).

Încercarea tematică: 1.Rh3? (~ 2.Cd5×), dar 1...Ta5! (A). Soluţia: 1.Ng7! (~ 2.Nh6×) b5 (B) şi acum la 2.Rh3 (~ 3.Cd5×), nu mai merge 2...Ta5, ci 2...Td6, dar aceasta se soldează cu interferarea nebunului — 3.Ne5×.

Tema DRESDA

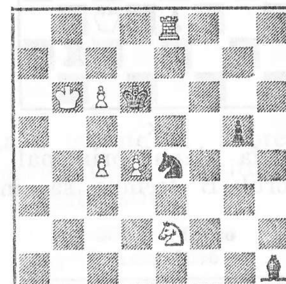
Această temă, propusă de Fr. Palitzsch, include două momente distincte: 1) substituirea unui apărător **rău** (B) printr-unul **bun** (A) şi 2) introducerea primului (B) prin devierea celui de al doilea (A). În poziţia iniţială, o figură neagră — A (apărător bun) poate para cu succes o ameninţare din încercarea tematică (plan principal). Ideea esenţială a temei „Dresda" constă în a obliga pe negru să substituie apărătorul bun (A) prin apărătorul rău (B), care, deşi va fi în măsură să respingă ameninţarea tematică, va crea totuşi un efect negativ fatal, care va permite albului să facă mat R negru.

După maniera cu care se operează la substituirea apărătorului bun (A) prin cel rău (B), se deosebesc următoarele tipuri ale temei „Dresda":

Dresda tip PALITZSCH

Apărătorul A este deviat, în urma deplasării sale care este însoţită de introducerea în joc a apărătorului B.

303. Karl Fabel
„Weltspiegel", 1946



3×

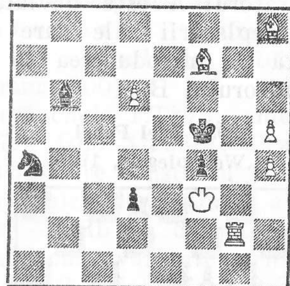
Încercarea tematică: 1.d5? (~ 2.Te6×), dar 1...Cc5! (A). Plan premergător: 1. Cg3! (~ 2.Cf5×); negrul se apără prin capturarea calului alb — devierea calului negru — A şi introducerea în joc a nebunului — B: 1...C:g3, dar albul revine la planul principal: 2.d5! (~ 3.Te6×) şi, după intervenţia apărătorului B, îşi realizează intenţia: 2... N:d5 (autoblocare!) 3.c5×.

Dresda tip BRUNNER

Apărătorul A este eliminat nu prin devierea sa, ci în urma faptului că apărătorul B este obligat să intervină, aşezîndu-se în calea primului (diagrama 304).

Încercarea tematică: 1.Tg4? (~ 2.T:f4×), dar 1...Ne3! (A). Soluţia (plan premergător): 1.Tg6! (~ 2.Ne6×) Cc5! (B) şi după re-

304. P. Aard
„Tijdschrift K.N.S.B.", 1936



3×

venirea la planul principal, tot apărătorul B trebuie să intervină: 2.Tg4(~3.T:f4×)Ce6 (autoblocare!) 3.Ng6×.

După ordinea în care intervin cei doi apărători, prezentăm schematic cele patru teme enumerate mai sus:

Tema	Încercarea tematică	Plan premergător	Plan principal
Romană	A	A	A
Hamburg	A	B	A
Dresda-Palitzsch	A	A	B
Dresda-Brunner	A	B	B

Despre studii (finaluri artistice)

STUDIILE DE ȘAH SÎNT POZIȚII DE FINAL CU CONȚINUT NECOBIȘNUIT

R. Reti (1889–1929)
Mare maestru internațional

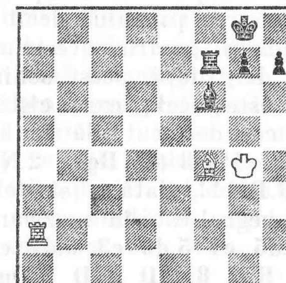
Ce este un studiu?

La începutul prezentului volum s-a menționat că compoziția șahistă a luat naștere din jocul practic, înregistrîndu-se, pe vremuri, sfîrșituri de partidă dintre cele mai interesante, care conțineau combinații instructive și de efect. Ulterior, însă, șahiștii înzestrați cu fantezie combinativă au încercat să compună astfel de finaluri în mod artificial pentru a reprezenta combinații mai puțin comune, surprinzătoare chiar, urmărind totodată și un scop didactic.

În felul acesta s-a născut compoziția, care, precum se constată, are o legătură strînsă cu jocul practic. Compoziția reprezintă însă ideile strategice și momentele tactice ale luptei ce se desfășoară pe tabla de șah între doi adversari, într-o **formă pură, economică și artistică**.

Primele studii au fost, ceea ce este de altfel natural, destul de simple, reprezentînd combinații elementare, deși de efect, dar cu joc forțat prin sacrificii paradoxale, menite să impresioneze pe dezlegători. Iată cîteva exemple caracteristice.

305. I. Greco
Anul 1656

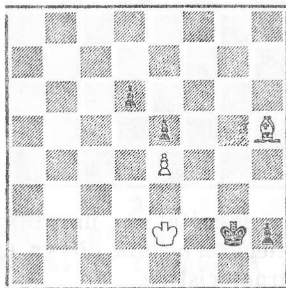


Remiză

Superioritatea materială a negrului este incontestabilă și totuși albul reușește, printr-un sacrificiu surprinzător, să obțină o poziție teoretică de remiză: **1.Ta8+ Tf8 2.T:f8+!** (pentru a aduce regele negru pe cîmpul f8) **R:f8 3.Nh6!!** (iată pentru ce albul a provocat schimbul turnurilor — pionul g7 nu poate înainta fiind legat!) **g:h6** (dacă 3...Rf7 atunci 4.N:g7! urmat de 5.Rg3) **4.Rg(h)3** și negrul nu poate cîș-

tiga, căci pionul de margine nu se transformă, fiind lipsit de sprijinul nebunului său.

306. Del Rio
Anul 1750



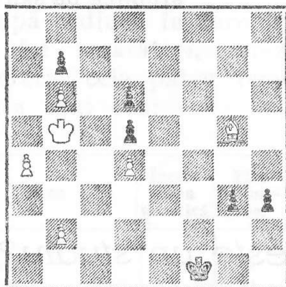
Albul cîştigă

Albul nu poate să împiedice transformarea pionului decît sacrificîndu-şi pentru acesta nebunul, dar, după acest schimb, negrul este acela care cîştigă! Atunci ce-i de făcut? Să urmărim soluţia: **1.Nf3+ Rg1 2.Nh1! R:h1 3.Rf1!!** (iată cheia enigmei — negrul este în zugzwang!) **d5 4.e:d5 e4 5.d6 e3 6.d7 e2+ 7.R:e2 Rg2 8.d8D h1D 9.Dg5+ Rh3 10.Dh5+ Rg2 11.Dg4+ Rh2 12.Rf2!** urmat de mat.

Un studiu fără luptă! Dacă albul n-ar avea la îndemînă unica „combinaţie" salvatoare, cîştigul negrului ar fi iminent, nebunul alb neputînd împiedica transformarea pionului. Iată cum se salvează albul: **1.Nd2 g(h)2 2.Na5! g(h)1D 3.b4!!** şi după orice răspuns al negrului albul este pat (diagrama 307).

Cu timpul studiul, graţie lucrărilor mai multor compozitori

307. J. G. Campbell
Anul 1855



Remiză

de seamă, a ajuns la o dezvoltare însemnată, ceea ce a îngăduit „clasicilor" — întemeietorii şcolii artistice — să elaboreze unele reguli, de care compozitorii nu pot să nu ţină cont în munca lor creatoare.

Dar, înainte de toate, să încercăm a da o definiţie studiului în general şi a arăta deosebirile esenţiale ce există între un studiu şi o problemă.

Un studiu de şah reprezintă o poziţie de final de partidă, alcătuit artificial, avînd enunţul „alb joacă şi cîştigă" sau „alb joacă şi face remiză".

Ca aspect exterior, studiile se deosebesc, îndeobşte, de probleme prin naturaleţea poziţiei, în care forţele în luptă sînt mult mai echilibrate, neexistînd acea superioritate flagrantă a albului, atît de obişnuită la probleme. Adesea găsim chiar studii la care negrul predomină din punct de vedere al materialului de care dispune, astfel că pentru alb se

anunţă chiar de la început o luptă îndîrjită, el făcînd apel la toate resursele limitate de care dispune, pentru a salva partida.

Pe de altă parte, studiul se deosebeşte de problemă şi prin faptul că enunţul studiului nu impune niciodată numărul de mutări pentru realizarea cîştigului sau pentru obţinerea remizei.

De asemenea, spre deosebire de problemă, soluţia unui studiu nu este nevoie, de regulă, să fie dusă pînă la mat. Pornind dintr-o poziţie, care adesea pare a fi paradoxală din punct de vedere al forţelor în joc faţă de enunţul care se impune, se ajunge, după descoperirea intenţiei autorului, la o poziţie în care superioritatea albului (sau imposibilitatea pentru negru de a forţa cîştigul) devine evidentă, fără a fi nevoie de a continua jocul pînă la mat.

Pentru considerentele mai sus enumerate, studiul este de bună seamă mai apropiat de jocul practic decît problema.

Este evident că enunţul studiului, ca o creaţie artistică, va trebui să fie realizabil pe o singură cale — originală şi în suficientă măsură mascată.

De aici devine limpede că studiul — după cum susţine compozitorul A. Gurvici în articolul său „Poezia şahului" — **respinge prin însăşi esenţa sa orice şablon şi rutină a gîndirii şahiste, îşi bate joc de aplombul şi de mulţumirea de sine a obişnuitei „raţiuni sănătoase", cerînd în schimb o privire ascuţită şi mereu trează asupra poziţiei, pentru a putea descoperi posibilităţile surprinzătoare, adînc ascunse în ea şi astfel, îmbogăţind mereu iniţiativa şahistului, dezvoltă simţul şi aptitudinile combinative ale acestuia.**

Cum trebuie să fie un studiu?

Ne-a rămas să rezumăm regulile ce au fost elaborate de reprezentanţii clasici ai şcolii artistice (A. Troiţki, fraţii Platov, L. Kubbel şi H. Rinck).

În primul rînd, se cere ca poziţia iniţială a studiului să fie cît mai naturală, alcătuită cu economia maximă a materialului.

Al doilea deziderat constă în cheia frumoasă a soluţiei; adesea se întîlnesc totuşi studii la care soluţia începe cu un atac direct asupra regelui advers (prin „şah"). Însă, în timp ce o astfel de cheie este condamnată la probleme, ea se tolerează cu uşurinţă la studii, cu atît mai mult cu cît mai întotdeauna cu „şahuri" începe jocul introductiv, care serveşte la mascarea intenţiei autorului, iar soluţia, fiind cu mult mai lungă decît la probleme, dă posibilitate autorului să introducă mu-

tări-surpriză, constituind aşa-numitele „poante", după consumarea jocului introductiv.

Se mai cere, în al treilea rînd, ca lupta ce se încinge de-a lungul soluţiei să fie gradată, crescînd în intensitate şi culminînd cu poanta, după care va urma deznodămîntul.

Şi, în fine, compozitorul, abordînd o idee, trebuie să caute ca

Cum se naşte un studiu?

Pentru a compune un studiu este nevoie de a găsi de la început o **idee de bază**, iar apoi a concepe un **joc final** care va servi pentru realizarea acestei idei.

Însă astfel se obţine doar o **schiţă** a studiului. Pentru ca schiţa să devină un studiu veritabil, este nevoie să i se adauge şi un **joc introductiv**.

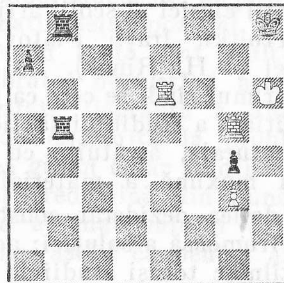
Prelucrînd o idee de şah oarecare, scoasă dintr-o partidă sau împrumutată dintr-un studiu, luată dintr-o problemă sau găsită independent de oricare sursă la tablă, compozitorul va căuta s-o prezinte în toată plenitudinea, dar totodată şi într-o formă pură.

Efectul maxim va putea fi atins prin eliberarea poziţiei de tot ce nu este indispensabil pentru reprezentarea ideii abordate. Mascarea intenţiei se va face nu prin îngrămădirea dezordonată a pieselor, ci prin interdependenţa

reprezentarea ei să fie originală, nemaiîntîlnită pînă atunci sau, cel puţin, îmbogăţită cu unele elemente inedite.

Meritul compozitorilor clasici rezidă în faptul că ei au reuşit să aducă în studiu **lupta** specifică jocului practic, reprezentînd această luptă în toată frumuseţea şi diversitatea ei magnifică, exprimînd-o totodată într-o formă artistică — pură şi economică.

Să încercăm acum a demonstra cum un sfîrşit de partidă poate servi drept o sursă de inspiraţie pentru alcătuirea unui studiu artistic. Să luăm, spre exemplu, o partidă dintre doi jucători anonimi, care a ajuns la poziţia din diagrama de mai jos.

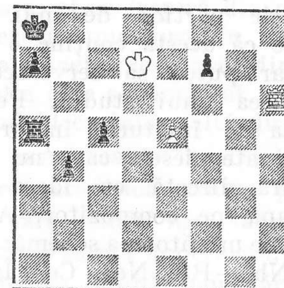


Negrul, fiind la mutare şi avînd un pion mai mult, a căutat să simplifice poziţia, crezînd desigur că va putea valorifica astfel pionul său liber şi îndepărtat de pe coloana „a". El a jucat în consecinţă 1...Tb8—b6 şi la 2. T:b6 a continuat cu 2...T:g5?, la care a urmat răspunsul neaşteptat de cîştig imediat: 3.Tb7! Această mutare reprezintă o idee de studiu destul de interesantă: albul nu reia turnul la g5, ci îl lasă în priză, exploatînd faptul că acesta nu poate părăsi coloana „g" din cauza ameninţării 4.Tb8≠ iar la retragerea lui pe cîmpul g8 se produce blocarea regelui negru: 3...Tg8 4.Th7≠.

Combinaţia de mai sus a atras atenţia compozitorului Herbstman, care s-a decis s-o prelucreze. El a acordat o mai mare activitate regelui alb, cu care ocazie a apărut o idee interesantă de alegere a cîmpului, apoi a mai adăugat o variantă în care are loc prinderea turnului negru. Procedînd la o reconstruire adecvată a poziţiei, a realizat studiul nr. 308.

Iată soluţia studiului: **1.e6!** (pentru a putea ocupa cu regele cîmpul c6 fără a pierde turnul de la h6 după 1...Ta6+) **f:e6 2.Rc6!** (ameninţînd cu 3.Th8≠) **a6** (nu merge 2...Ta6+, căci va urma 3.Rc7 şi pionul a7 fiind blocat matul imediat nu va putea fi evitat decît prin sacrificarea turnului) **3.Th8+ Ra7 4.Th7+!** (o mutare intermediară foarte

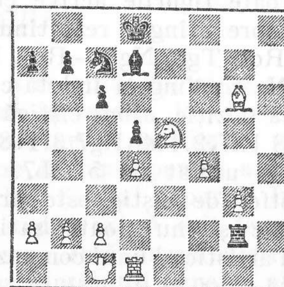
308. A. Herbstman



Albul cîştigă

importantă; acum se vede de ce la mutarea a 2-a regele alb trebuia să ocupe cîmpul c6 şi nu c7) **Ra8** (sau 4...Rb8 5.Rb6 Tb5+ 6.R:a6 şi turnul negru se pierde) **5.Rb6 Tb5+ 6.R:a6 Tb8 7.Ta7≠.**

Mai dăm un exemplu interesant. O partidă dintr-un turneu a ajuns în poziţia din diagrama ce urmează:



Finalul a fost următorul: 1. Th1? T:g3 2.Th8+ Ne8 3.f5 Re7 4.f6+ R:f6! 5.N:e8! Rg7! şi albul, fiind nevoit să se retragă cu turnul, trebuie să restituie figura cîştigată, partida sfîrşindu-se cu remiză.

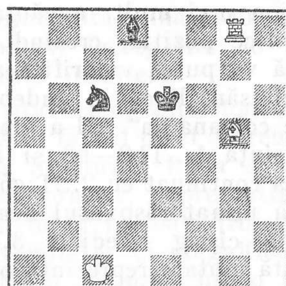
Un compozitor, cercetînd sfîrşitul de partidă de mai sus, găseşte că acesta conţine o idee care ar putea să servească la alcătuirea unui studiu. Pentru aceasta se înlătură, în primul rînd, toate piesele care nu au o legătură directă cu ideea ce-l preocupă pe compozitor. Astfel se obţine următoarea schemă: Rc1, Th8, Nh5—Rf6, Ne8, Cc7. Încercînd să vedem cum se aplică ideea noastră la schema de mai sus, ne dăm seama că, după 1.Ne8 Rg7 n-am realizat încă nimic, căci turnul trebuie să părăsească orizontala a opta şi nebunul cade. Este natural ca în faţa acestei situaţii să se nască întrebarea: ce s-ar fi întîmplat dacă turnul ar fi avut încă un cîmp liber pentru retragerea pe orizontală? Pentru a obţine un răspuns la această întrebare, mutăm toate figurile active cu un cîmp spre stînga, rezultînd poziţia: Rc1, Tg8, Ng5—Re6, Nd8, Cb7. Ne convingem îndată că, în această poziţie, albul cîştigă prin 1.N:d8 Rf7 2.Th8 Rg7 3.Te8 Rf7 4.Te7+ urmat de 5.T:b7. Însă un astfel de cîştig este brutal, inestetic şi nu poate satisface gustul artistic al unui compozitor.

Ce-i de făcut în cazul acesta?

Să mutăm calul de la b7 la c6, după care se obţine poziţia următoare (vezi schema).

Analizînd această poziţie, observăm că, şi în acest caz, albul poate cîştiga după 1.N:d8 Rf7 2.Th8 Rg7 prin 3.Nf6+! R:f6

Schemă



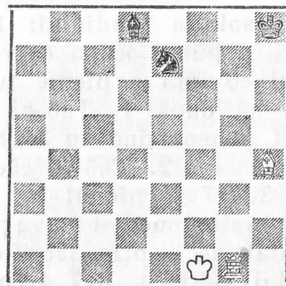
Albul cîştigă

4.Th6+. Dar un astfel de cîştig, însoţit de sacrificarea nebunului, nu poate satisface şi de aceea ne oprim asupra acestei scheme.

Odată schema găsită, compozitorul trebuie s-o „îmbrace" într-un fel, adăugîndu-i un joc introductiv, căci altfel compoziţia nu va reprezenta decît o realizare schematică.

Diagrama ce urmează reprezintă studiul compus de cunoscutul compozitor Gorghiev pe ideea de mai sus.

309. **Tigran B. Gorghiev**
„Şahmati", 1929
Premiul II



Albul cîştigă

Iată soluţia, care începe cu un joc introductiv, cam forţat ce-i drept, însă legat organic de ideea de bază: **1.Nf6+ Rh7 2.Tg7+ Rh6 3.Tf7** (spre a putea continua cu 4.N:e7) **Rg6 4.Tf8 Ce6!** (iată că am ajuns la poziţia cunoscută a schemei de mai sus) **5.N:d8 Rg7 6.Te8 Rf7 7.Th8 Rg7 8.Nf6+! R:f6 9.Th6+** şi cîştigă.

Trebuie să menţionăm că ultimul caz în care compozitorul s-a inspirat dintr-o partidă, a necesitat o prelucrare mai amplă a ideii ce se găsea la sfîrşitul partidei în stare embrionară. Nu este deloc exclus ca cercetările mai aprofundate să descopere alte resurse ascunse, mai complexe, ducînd la realizarea ideii sub o altă formă.

Pe de altă parte, în practica compozitorului se întîmplă adesea ca, după ce a cunoscut un studiu oarecare, el se inspiră din acesta şi creează unul propriu, fără a repeta, bineînţeles, jocul din studiul din care s-a inspirat, ci dezvoltînd ideea într-o altă direcţie.

De asemenea, se practică prelucrarea studiilor străine publicate, care conţin idei valoroase, dar într-o formă imperfectă, fiind lucrate în grabă sau fără ca autorul să posede o tehnică corespunzătoare.

Şi, în fine, se întîmplă ca un compozitor să descopere o idee originală, fără a-i găsi o formă cuvenită din punct de vedere artistic, aceasta din urmă fiind realizată de un alt compozitor căruia primul i-a împărtăşit-o. Astfel se naşte un studiu colectiv.

Despre conţinutul unui studiu

Din cele de mai sus am putut să ne dăm seama că conţinutul unui studiu constă în lupta dintre alb şi negru ce se desfăşoară de-a lungul soluţiei. Această luptă duce, în cele din urmă, la o poziţie finală, în care realizarea enunţului devine evidentă. **În acest conţinut unic şi inseparabil**, după cum precizează maestrul E. Umnov în lucrarea sa „Ce este compoziţia şahistă", **se pot desluşi unele elemente caracteristice — teme şi idei. Dintre acestea, temele sînt forme concrete de exprimare a scopului luptei ce se desfăşoară în studiu, iar ideile sînt mijloace tactice folosite de părţile adverse în lupta pentru atingerea scopului.** Şi mai departe: **În fiecare studiu există atît tema, cît şi ideea. Însă însemnătatea lor pentru conţinutul general al studiului poate fi diferită: în unele cazuri poate juca rolul principal tema, iar în altele ideea.**

După conţinut, studiile se pot împărţi în două grupe mari, dintre care studiul a n a l i t i c, a fost perfecţionat în cursul secolului

trecut. Spre sfîrşitul secolului al XIX-lea, cînd a apărut compozitorul A. Troiţki, şi apoi, la începutul secolului al XX-lea, binecunoscuţii Henri Rinck, Leonid Kubbel şi alţii, a început etapa dezvoltării studiului a r t i s t i c.

a) studiul a n a l i t i c elaborează poziţii simple de final de partidă şi are însemnătate pentru teoria jocului practic. În astfel de studii este greu de stabilit vreo idee principală, variantele avînd aspectul unor analize detaliate, specifice finalurilor de partidă din jocul practic. Variantele sînt de regulă banale, conţinînd prea puţine momente clare şi de efect. Soluţionarea studiilor analitice rezidă în valorificarea unui avantaj material oarecare prin manevre obişnuite.

b) într-un studiu a r t i s t i c jocul trebuie să conţină în mod obligatoriu o i d e e c l a r ă, care să constituie un conţinut principal al studiului. Soluţia studiului artistic trebuie să se desfăşoare crescendo, conţinînd şi momente-surpriză, acestea din urmă constituind „un element vital, fără de care nu poate exista un final artistic", după cum a susţinut, pe bună dreptate, maestrul Paul Farago.

Se poate afirma că dacă studiul analitic se ocupă cu elaborarea unor reguli, atunci studiul artistic se compune pe baza excepţiilor din reguli.

În majoritatea studiilor artistice materialul este subordonat ideii, şi desigur cu respectarea severă a economiei forţelor. În studiile artistice moderne, analiza nu trebuie să întunece conţinutul, ci să ocupe locul secundar pentru a lăsa ideea centrală să strălucească nestingherită.

Urmează să facem cunoştinţă cu t e m e l e pe care le întîlnim mai des la studii artistice.

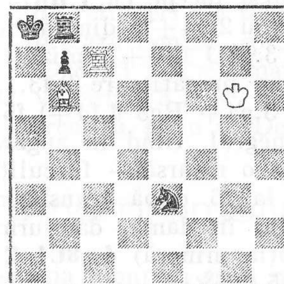
1. Tema matului

Ameninţarea cu mat constituie modalitatea cea mai puternică pentru a provoca mutările negrului, dorite de alb, în vederea realizării scopului urmărit şi este folosită pe o scară întinsă în practica compozitorilor.

Iată un exemplu caracteristic, sub formă foarte economică (miniatură!), în care superioritatea materială pare a fi de partea negrului (C+P contra N), ceea ce ne face a crede că realizarea enunţului este greu de obţinut. La o analiză superficială s-ar crede că decizia se obţine datorită situaţiei nefavorabile a pieselor negre pe aripa damei. Soluţia va demonstra că poziţia de mat spre care tinde albul se creează nu la margine, ci în centrul tablei (diagrama 310).

1.Tc3!! (raţiunea primei mutări se justifică în varianta a doua)

310. Virgil Nestorescu
Campionatul României, 1951
Premiul I (versiune)



Albul cîştigă

Th8 2.Rg7 Te8 3.Rf7 şi acum negrul are la dispoziţie următoarele apărări:

a) **3...Th8 4.Nd4 Td8** (4...Th7+ 5.Rg8! etc. şi nu 5.Rg6? Th6+! 6.R:h6 Cf5+ remiză) **5.Ta3+ Rb8 6.Ne5+ Rc8 7.Tc3+ Rd7 8.Tc7×;**

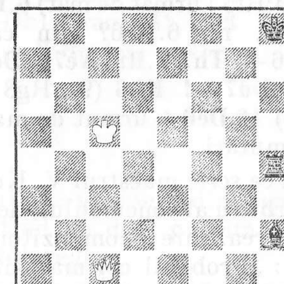
b) **3...Te7+ 4.Rf8 Rb8 5.Td3!** şi cîştigă;

c) **3...Cd5 4.Ta3+ Rb8 5.Na7+ Rc8 6.R:e8 b6 7.Td3 Cc7+ 8.Re7 Rb7 9.Td7!** şi cîştigă;

d) **3...Ce4 4.T:e4 Th8 5.Tc3(c2, c1) Rb8 6.Nc7+ Rc8** (6...Ra7 7. Ta3/a2/a1×) **7.Ne5+ Rd7 8.N:h8** etc. Acum devine clar de ce nu este bine 1.Tc1?, la care ar urma 1...Te8 2.Rf7 Te7+ 3.Rf8 Rb8! şi albul nu mai poate continua atacul.

Exemplul următor realizează aceeaşi temă, dar într-o formă şi mai economică („Baby"), reprezentînd totodată o luptă interesantă a D contra T+N — un capitol al teoriei finalurilor puţin studiat. Autorul studiului a contribuit în mare măsură, prin lucrările sale, la elucidarea tacticii specifice acestui final.

311. Emilian Dobrescu
„Revista de Şah", 1960
Menţiune de onoare 4



Albul cîştigă

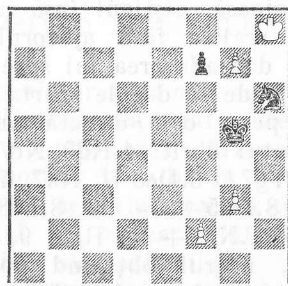
Jocul introductiv este cît se poate de interesant, conţinînd manevre fine, bazate pe ameninţarea de a cîştiga nebunul: **1.Dg5! Th7 2.Df6+ Rg8** (nu 2...Tg7? din cauza 3.Dd8+ urmat de 4.Dh4+ cu cîştig de nebun) **3.Dg6+ Rh8** (3...Tg7? 4.De8+ Rh7 5.Dh5+) **4.Rc6!** (jocul introductiv a adus dama albă în poziţia cea mai avantajoasă, cîştigul însă nu se poate realiza fără ajutorul regelui, dar aducerea lui spre sectorul unde se decide soarta partidei pe o cale directă nu dă rezultatul dorit: 4.Rd5 Nc7! 5. Re6 Tg7! 6.De8+ Rh7 7.Rf6 Ng3! 8.Dh5+ — la 8.Df8 va urma 8...Nh4+ — Rg8 9. Dh6 Tf7+, negrul obţinînd poziţia inatacabilă de remiză) **Tc7+** (nu 4...Nc7? din cauza 5.De8+ Rg7 6.R:c7) **5.Rd5 Td7+** (sau 5 ... Th7 6.Re6 Nc7 — abia acum putem să ne dăm seama de impor-

tanța mutării 4.Rc6 !, care constituie un cîștig decisiv de tempo: nebunul se instalează la c7 după ce R alb a pătruns la e6 ! —7. De8+ Rg7 8.Df7+ Rh6 9.Df6+ Rh5 10.Rf5 ! urmat de mat) **6.Re4!** (desigur, nu 6.Re6? din cauza 6...Td6+) **Th7 7.Rf5 Nc7 8.De8+ Rg7 9.Dd7+! Rh6** (9...Rg8 10. Dc8+) **10.De6+** urmat de mat în două mutări.

Iată ce scrie maestrul V. Korolkov, arbitru al concursului, despre această realizare a compozitorului român: „Probabil cel mai interesant studiu din cele alcătuite de autor pe ideea luptei D împotriva T+N. A 4-a mutare a albului, împiedicîndu-l pe negru să-și aducă nebunul pe cîmpul c7, este foarte profundă“.

Tema matului combinată cu promoția minoră a pionului este reprezentată în studiul următor.

312. V. I. Tacu & P. Joița
„Revista de Șah“, 1958
Premiul II



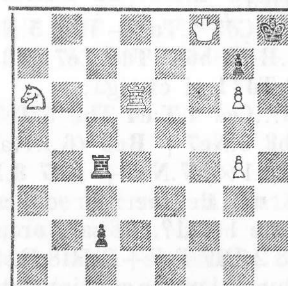
Albul cîștigă

Încercarea 1.f3? eșuează după 1...f6 ! 2.f4+ Rg6 3.g4 f5 ! 4.g5 Cf7+ 5.Rg8 Cd8 ! remiză. Nu merge nici 1.f4+?, din cauza 1...Rg6 2.g4 f5 3.g5 Cf7+ etc.

Soluția începe cu **1.Rh7! Rh5 2.f3!** (nu 2.g4+?, din cauza 2... C:g4 3.g8D Cf6+ remiză; după mutarea pregătitoare 2.f3, amenință 3.g4+ Rg5 4.f4+) **f5 3.f4 Cg4** (negrul, fiind în zugzwang, găsește o resursă — furculița cu calul la f6 după transformarea pionului în damă, dar urmează promoția minoră) **4.g8C! C oriunde 5.Cf6×.**

Aceeași temă o găsim și la studiul ce urmează, însă de data aceasta tema matului servește doar ca amenințare în lupta turnului și calului împotriva damei negre care face mereu obstrucție, căutînd să creeze poziția de pat.

313. Radu Voia
„L'Italia Scacchistica“, 1955
Premiul IV



Albul cîștigă

Încercarea 1.Td2?, cu amenințarea 2.Th2×, eșuează după 1... Tc8+! (pentru a lua sub supraveghere cîmpul de transformare a pionului alb) 2.Rf7 c1D 3.Th2+ Dh6 4.T:h6+ g:h6 5.g7+ Rh7 remiză.

Cîștigul se realizează astfel: **1.Td8!** (amenință mat prin descoperire) **Tc8! 2.T:c8 c1D! 3.Te8!** (după alte retrageri ale turnului, negrul forțează remiza, spre ex.: 3.Ta8? Dc8+! 4.T:c8 pat, la 3.Tb8? va urma 3...Dc7! 4.Re8 Dd6! cu remiză, și nu 3...Dc8+?, deoarece după 4.Re7! D:b8 5.C:b8 albul cîștigă, iar la 3.Td8? Dg5! și nu 3...Dc7? din cauza 4.Re8! cu cîștig) **Dc7 4.Ce5! Dd7 5.Ce4 De6 6.Cg5** (nu merge 6.Cd6?, din cauza 6...D:g6 7.Cf7+ Rh7 8. Te3 Db1! remiză) **D:g6 7.Re7+ D:e8+ 8.R:e8** și cîștigă.

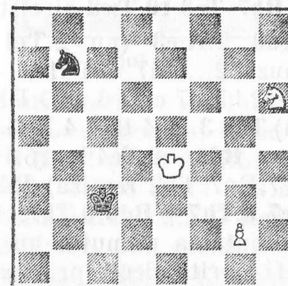
2. Tema promoției pionului

Promoția pionului este, poate, cea mai favorită în practica compozitorilor. În unele cazuri, decide însăși crearea unui pion liber irezistibil, de nereținut în înaintarea lui spre cîmpul de transformare.

Se întîmplă însă ca, pentru realizarea enunțului, să fie nevoie ca figura ce se obține în urma promoției pionului să intervină în joc pentru a decide.

În poziția extrem de economică a studiului ce urmează, albul dispune de un pion liber. Înaintării lui spre cîmpul de transformare negrul i se va opune din răsputeri, rezultînd un duel palpitant între cei doi regi.

314. R. Voia & V. Nestorescu
„Revista de Șah“, 1951
Premiul I—II



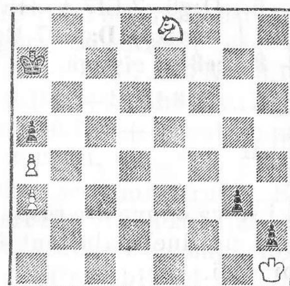
Albul cîștigă

Înaintarea imediată a pionului va permite calului negru să se apropie de pion, obținînd remiza. De aceea, albul este nevoit să-i închidă drumul de acces prin **1.Rd5 Rd3 2.g4 Re3 3.g5 Rf4 4.g6** (s-ar părea că în această poziție negrul trebuie să depună armele, însă el găsește unele resurse ingenioase, obligîndu-l pe alb să fie foarte atent la alegerea continuărilor) **Cd6! 5.R:d6** (nu 5.g7? din cauza 5...Ce8 6.g8D Cf6+) **Rg5 6.g7 Rf6! 7.Cf5!** (numai așa! căci la 7.g8T pat, iar la 7.g8N Rg7! cu remiză) **Rf7 8.Rd7 Rg8 9.Re7 Rh7 10.Rf8** și pionul se transformă.

La studiul următor deschiderea drumului spre cîmpul de transformare este mai dificilă, din mai multe motive: pionul alb este marginal și blocat, iar R alb este imobilizat de cei doi pioni negri liberi, legați și avansați. Cu atît mai mult sînt de admirat

acțiunile temerare ale unicului cal alb.

315. **Victor Cuciuc**
„Revista de Șah," 1953
Premiul II

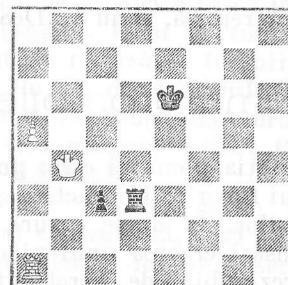


Albul cîștigă

Să urmărim duelul foarte instructiv între calul alb, susținut de la distanță de regele său, și regele negru: **1.Cd6 Rb6 2.Cc4+ Ra6 3.Rg2 !** (iată arma teribilă a regelui alb prizonier — zugzwangul !) **Ra7 4.C:a5 Ra6 5.Cb3 ! Rb6 6.a5+ Rb5 7.a4+ Ra6 8. Rh1 ! Rb7 9.Cc5+ Ra7 10.Rg2 ! Ra8 11.Ce4 !** (calul năzdrăvan mai găsește timp pentru eliberarea regelui său din captivitate) **Ra7 12.C:g3 Ra6 13.Ce4 R:a5 14.Cc3 !**, urmat de **15.R:h2** și de apropierea regelui alb de pionul său, după care cîștigul devine iminent. O lucrare valoroasă, demonstrînd metoda de cîștig în această poziție tipică.

În poziția care urmează, avînd material perfect egal, își spune cuvîntul decisiv apropierea regelui alb de cei doi pioni liberi — propriu și advers. Cu tot materialul restrîns (miniatură) jocul este bogat, în două variante distincte, avînd tot atîtea curse interesante.

316. **F. Nieszl**
„Revista de Șah", 1959
Mențiunea 4



Albul cîștigă

Soluția începe cu **1.a6 !**, la care negrul poate răspunde în două moduri:

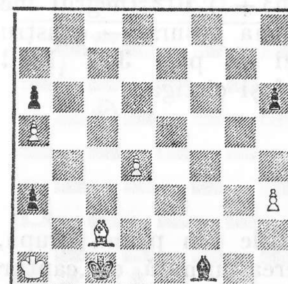
1...c2 2.Te1+ (nu merge 2. Tc1?, din cauza 2...Td4+ 3.Rb5 Td5+ 4.Rb6 Td6+ 5.Rb7 Td7+ 6.Rb8 Td8+ 7.Rc7 Td7+ remiză) **Rf7** (rău ar fi 2.Rd7, căci regele ar împiedica manevrarea turnului negru pe coloana „d") **3. Te1 Td4 4.Rb5 Td5+ 5.Rb6 Td6+ 6.Rb7 Td7+ 7.Rb8 Td8+ 8.Rc7 Ta8 9.Rb7 Te8 10.T:c2** și cîștigă;

1...Td8 2.R:c3 (nu 2.Te1+?, din cauza 2...Rd7 3.Td1+ Rc7 4.T:d8 c2 ! 5.a7 c1D 6.a8D Db2+ remiză) **Ta8 3.Rb4 Rd7 4.Rb5 Rc7 5.Tc1+ Rd7 6.Tc4 !** (6.Rb6? Tb8+ 7.Ra7 Tb2 remiză) **Rd6 7. Th4 Rc7 8.Th7+ Rd6 9.Tb7**, după care înaintarea pionului nu mai poate fi oprită decît prin sacrificarea turnului negru.

„Legătura de idei dintre cele două curse principale este remarcabilă" (P. Farago).

Și la studiul ce urmează găsim o egalitate deplină a materialului. Se remarcă aici că pionul liber al albului, din centrul tablei, va putea fi capturat oricînd de nebunul advers, iar după ce va cădea și pionul a5, poziția va deveni remiză clară, deoarece pionul marginal de pe coloana „h" nu poate să se transforme niciodată, nebunul alb fiind de cîmpuri albe. Pentru a cîștiga în poziția de mai jos albul trebuie să lupte pentru menținerea măcar a unuia din cei doi pioni din jumătatea stîngă a tablei.

317. **Constantin Raina**
Campionatul României, 194?
Premiul I

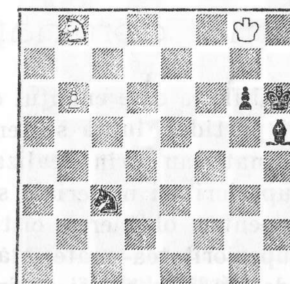


Albul cîștigă

Soluția trebuie să înceapă cu ocuparea diagonalei albe mari prin **1.Ne4 !** (dacă 1.Nf5?, atunci 1...Ng2 ! 2.Nc8 Rc2 ! 3.N:a6 Rc3 cu remiză) **Rd2 ! 2.Nb7 Rc3 3.d5 !** (nu 3.N:a6?, din cauza 3...Ng2 ! cu remiză) **Rb4** (3...N:h3 4. N:a6 Rb4 5.Nf1 ! etc.) **4.N:a6 !** (iată cum reușește albul să-și păstreze pionul atacat) **N:h3** (dacă 4... N:a6 atunci 5.d6 Nc8 6.a6 ! și unul din cei doi pioni albi se transformă, iar la 4...Ng2 5.d6 ! Nc6 6.Nb7 ! și cîștigă) **5.Nf1 !** (nelăsînd timp regelui negru să captureze pionul a5) **Nc8 6.Nh3! Nb7 7.d6 Nc6 8.Ng2 !** (lupta crește mereu în intensitate; 8.a6? Rc5 ! 9.d7 N:d7 10.N:d7 Rb6 cu remiză) **Rc5 9.N:c6 R:d6** (9... R:c6 10.a6 !) **10.Ne8 Rc7** (10...h5 11.N:h5 Rc6 12.Ne8+ Rb7 13. Nb5 și cîștigă) **11.Ra2 Rb7 12. R:a3 Ra6 13.Rb4**, regele sosește la timp, situația devine clară și negrul trebuie să se recunoască învins.

În studiul următor, actul transformării pionului nu va fi suficient pentru cîștig, care se va putea realiza abia după ce figura rezultată din promoție va interveni ea însăși în luptă.

318. **R. Voia & V. Nestorescu**
„Revista de Șah". 1961
Premiul III



Albul cîștigă

Cu toate că negrul are o figură mai mult, pionul alb liber și avansat creează posibilități reale de

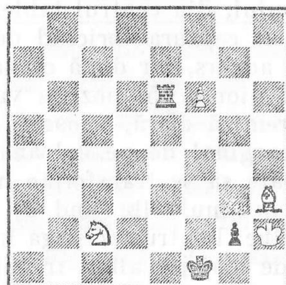
cîștig pentru alb. Posibilități reale, dar de loc evidente! Chiar prima mutare a soluției pune în fața dezlegătorului o dilemă dificilă: mută întîi calul sau pionul?

Să încercăm prima eventualitate: 1.Cc6 Cd5! 2.b7 Cf6+ 3.Rh8 (sau 3.Rf7 Cd7 4.Re7 Ng4! 5. Ce5 Nf3!! 6.C:f3 Cb8 remiză) Cd7 4.Ce5! (amenință 5.Cf7≠) Nf3! remiză.

Reiese deci că soluția trebuie să înceapă cu **1.b7! Cd5 2.Cd7! Ce7+ 3.Rh8! Cc6 4.Ce5! C:e5** (4...Cb8? 5.Cf7≠) **5.b8D Cg4** (negrul încearcă să construiască o „fortăreață" ca să reziste atacurilor damei albe; rău ar fi 5... Cf3? din cauza 6.Df4+ g5 7.Df6+ Ng6 8.D:f3) **6.Df4+ g5 7.Df8+ Rg6 8.De8+ Rh6 9.De6+ Ng6 10. D:g4** și cîștigă. O lucrare remarcabilă, cu manevre fine.

Pentru completarea aspectelor oferite de tema promoției mai dăm un exemplu clasic, la care cîștigul nu se poate realiza decît în urma **promoției minore** a pionului.

319. S. Herland
„Wiener Schachzeitung", 1924



Albul cîștigă

Soluția, deși scurtă, lasă dezlegătorului o impresie de neuitat: **1.Ce3+! T:e3** (1...Rf2 2.Cg4+ urmat de 3.f7!) **2.N:g2+** (2. f7? T:h3+!) **Rf2** (negrul încearcă ultima resursă — construirea poziției de pat) **3.f7 Te8! 4. f:e8C!!** și cîștigă.

3. Tema „dominației"

În studiile la care enunțul cere cîștigul partidei, lupta se termină cu mat sau prin realizarea unei superiorități materiale suficiente pentru obținerea cîștigului. Superioritatea materială în astfel de studii poate fi obținută pe două căi: 1) suprimarea în cursul soluției a unei părți de forțe negre și 2) transformarea pionilor.

Studiile din prima grupă, cu prinderea urmată de capturarea pieselor negre, realizează așa-numita temă a dominației. Limitarea mișcării figurilor negre, excluderea lor din joc urmată de capturare, constituie unul din principiile strategiei șahiste.

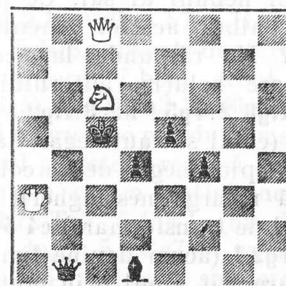
Prinderea figurilor ca urmare a dominației asupra cîmpurilor de retragere ale figurilor negre reflectă acest principiu strategic.

Astfel fiind, elaborarea temei dominației prezintă interes și pentru teoria generală a șahului.

Prinderea figurilor este bazată pe următoarele principii: geometric, de legare, fixare, pe atac dublu prin descoperire, pe închiderea figurilor, pe apărarea contra amenințării de mat, pe zugzwang și altele.

Pentru a ilustra tema dominației, am ales studiul regretatului compozitor Martin Gohn, în care, cu toată superioritatea materială a negrului, albul reușește să prindă dama neagră în urma unui joc abil.

320. Martin Gohn
„Revista Română de Șah", 1928
Premiul III

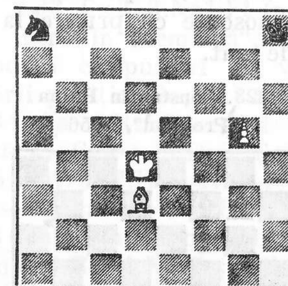


Albul cîștigă

Regele alb se află în plasă de mat, astfel că albul trebuie să procedeze foarte energic: **1.Cb4+** (nu 1.Cb8+?, din cauza răspunsului 1...Rb6! după care albul nu mai poate forța cîștigul) **Rd6!** (1...Rb6 2.Db8+ R oriunde 3. C+ și 4.D:b1) **2.Dc6+ Re7 3. Cd5+ Rf7! 4.Df6+ Rg8 5.Ce7+ Rh7 6.Df7+ Rh6 7.Cf5+ Rg5 8.Dg7+! Rh5! 9.Dh7+! Rg5 10. Dh4+ Rg6 11.Dh6+ Rf7 12. Dg7+ Re6 13.Dg6+! Rd7** (13... Rd5 14.Ce7+) **14.Dh7+! Rd8! 15.De7+ Rc8 16.Cd6+ Rb8 17. Dc8+ Rc(a)7 18.Cb5+ Rb6! 19. Db8+! Rc5 20.D:e5+ Rc6!** (20...Rc6 21.Dd6+Rb7 22.Dc7+) **21.Dc7+ Rd5! 22.Dd6+ Rc4 23. Dc6+ Rd3 24.Dg6+** și cîștigă. O urmărire a regelui negru cam prea lungă, dar plină de subtilități.

Un alt exemplu al prinderii calului negru, sub formă de miniatură cu o poziție care în aparență nu poate avea alt rezultat decît de remiză!

321. G. Zahodiakin
„64", 1931
Premiul I



Albul cîștigă

1.Re5 (amenință 2.Rc6 și Rb7) **Cc7 2.Rd6 Ce8+ 3.Re7 Cg7** (la 3...Cc7? va urma 4.Nc4 Rh7 5. Rf7 și pionul se transformă) **4.**

Ng6 ! Rg8 5.Nf7+ Rh7 6.Rf6 Rh8 7.Re5 ! (începutul unei manevre al cărei sens se va elucida peste cîteva mutări) **Rh7 8.Re4 Rh8 9.Rf4 Rh7 10.Rg4 Rh8 11.g6 !** Una din capodoperele compoziției șahiste !

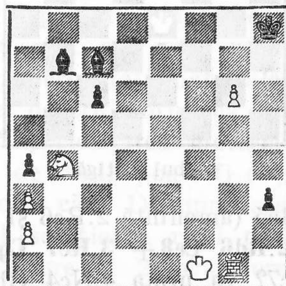
Încă un exemplu spiritual cu prinderea nebunului negru.

1.Tb3+ Tb6 ! 2.T:b6+ Rc7 3. Nd8+ ! R:d8 4.Tb8+ Rc7 5.Rg6 ! și negrul se află în Zugzwang.

4. Tema patului

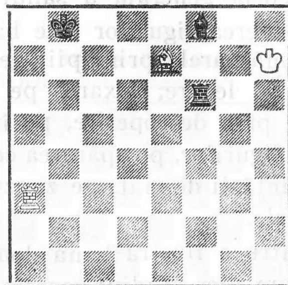
Jocul albului în studiile alcătuite pe tema patului are ca scop construirea poziției de pat, pentru a contracara astfel superioritatea materială a negrului. Menționăm totodată că poziția de pat poate fi regulată sau doar pură ori economică, după caracteristicile cunoscute cu privire la poziția de mat.

323. Constantin Raina
„Problem", 1956



Remiză

322. Tigran Gorghiev
„64", 1930
Mențiune de onoare 4



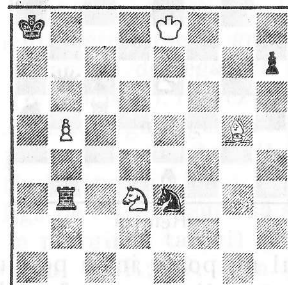
Albul cîștigă

În studiul nr. 323. negrul amenință cu transformarea pionului liber de pe coloana „h", înaintarea lui fiind susținută de cei doi nebuni ai săi. Ce poate opune albul acestei amenințări grave? Ne răspunde la această întrebare soluția autorului: **1. g7+ Rg8 2.Tg5 ! h2 3.Rg2 ! c5+ 4.Cd5** (calul s-a autolegat, lăsînd celălalt pion negru de pe coloana „c" să meargă nestingherit spre cîmpul de transformare) **c4 5.Rh1 c3 6.Tg2 !** (acum devine limpede ce a urmărit albul prin mutările anterioare: dezlegînd calul său, albul amenință cu 7.Cf6+) **N:d5** pat ! O poziție de pat construită cu iscusință.

Studiul de mai jos ne demonstrează aceeași temă, însă cu un joc mai complex, în cursul căruia turnul negru creează situații periculoase, reușind în cooperare cu

calul său să cîștige nebunul alb. Și totuși albul se salvează în mod ingenios.

324. Ervin Ianosi
„Șahmati v S.S.S.R", 1960
Mențiunea 3

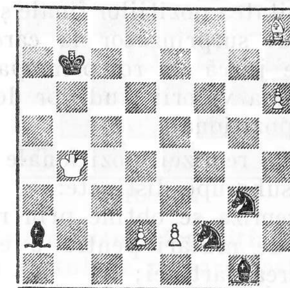


Remiză

Albul trebuie să manevreze cu iscusință spre a nu pierde partida: **1.Cc5 !** (desigur nu 1.N:e3?, căci după 1...T:d3 albul este pierdut) **Tc3 !** (dacă 1...Ta3, atunci după 2.b6 Cd5 3.b7+ Ra7 4.Nh6 Ta5 5.Nf8, urmat de 6.Nd6 cu amenințarea 7.b8D, albul obține remiză) **2.Ce4 Ta3 3.Cf6 Cf5 !** (pionul negru este pierdut, în schimb negrul găsește o resursă frumoasă în urma căreia cîștigă nebunul) **4.C:h7 Ta7 5.Cf8 !** (nu 5.Cf6?, căci după 5...Cg7+ urmat de 6...Ce6+, nebunul se pierde fără nici o recompensă) **Cd6+ 6.Rd8 Cf7+ 7.Rc8 ! C:g5** (negrul a cîștigat nebunul, însă albul a creat o poziție care nu permite adversarului să fructifice acest succes) **8.Ce6 ! !** (iată o „poantă" delicioasă: față de amenințarea dublă negrul este nevoit să accepte sacrificiul) **C:e6 9.b6 ! Th7 10.b7+ T:b7** pat (economic, dar impur !).

La studiul următor, tema patului este combinată cu tema „întemnițării" figurii albe.

325. H. Gininger
„Ceskoslovensky Sach", 1932
Premiul II



Remiză

Aici găsim o poantă splendidă chiar în jocul introductiv: **1.h7 Nb1 2.d3 C:e2 3.Na1 ! !** (nebunul alb intră în „temniță", blocînd totodată cîmpul a1 în vederea creării poziției de pat) **C:d3+ 4. Ra3 !** (la 4.Rb5? negrul cîștigă după 4...Cd4+ 5.Ra5 Cc6+ 6. Rb5 Ca7+ 7.Ra5 Nb6+ 8.Ra4 Cc5+ urmat de 9...N:h7) **Nc5 5. Rb3 Cdc1+** (altfel pionul se transformă) **6.Rb2 ! N:h7** și albul este pat !

5. Tema remizei poziționale

Remiza pozițională este o situație în care partea mai slabă reușește să obțină remiza prin repetarea mutărilor la care va fi si-

lit adversarul din cauza slăbiciunilor poziționale existente în amplasarea pieselor sale. Frumusețea studiilor de remiză prin repetarea de mutări este aparte: aici partea mai slabă demonstrează inventivitate, dinamism, schimbarea instantanee a situațiilor, exploatarea la maximum a însușirilor individuale ale figurilor, iar în cele din urmă pozițiile ce păreau a fi fără speranță, devin remiză. Subtilitatea pozițiilor finale și rezultatul surprinzător la care se ajunge joacă un rol principal în stabilirea valorii studiilor de remiză pozițională.

Tema remizei poziționale are două subgrupe distincte:

a) remiza se obține prin repetarea de mutări pentru a evita pierderea partidei;

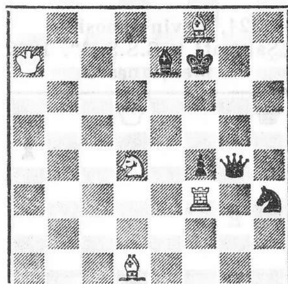
b) partea mai slabă (albul) se salvează prin construirea unei poziții în fața căreia negrul nu poate realiza avantajul său material.

Exemplul cel mai simplu al repetării de mutări ni-l dă tema **șahului etern**.

La studiul de mai jos negrul este incontestabil mai tare și, în condiții obișnuite, trebuie să cîștige (diagrama 326).

Albul găsește salvarea construind, printr-un sacrificiu surprinzător al celei mai tari figuri pe care o posedă, o poziție în care devine posibilă urmărirea eternă a regelui advers: **1.T:f4+ ! D:f4 2.Nb3+ Re8** (2...R:f8? 3.Ce6+ cu cîștig de damă) **3.Na4+ Rf7**

326. **Octav Costăchel**
„Problem", 1958
Premiul IV

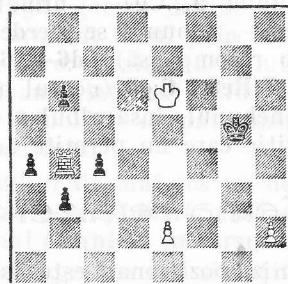


Remiză

(negrul nu poate intra pe cîmpurile negre din cauza „furculiței" calului !) **4.Nb3+ Rf6** (4...Rg6 5.Nc2+ Rh5 6.Nd1 Rh4 7.N:e7+ Cg5 8.N:g5+ !) **5.Ng7+ Rg6 6.Nc2+ Rh5 7.Nd1+ Rh4 8.Cf3+ Rg4** (8...Rg3 9.Ne5 !) **9.Cd4+ Rg3 10.Ce2+** remiză.

Un alt aspect al acestei teme îl constituie **amenințarea de mat mereu reînnoită**, ceea ce-l împiedică pe negru să valorifice superioritatea sa materială.

327. **Paul Farago**
Concursul olimpic din 1936
Premiul I



Remiză

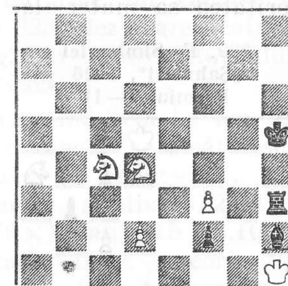
Din teoria finalurilor este cunoscută regula că doi pioni legați, ajunși pe orizontala a 6-a (a 3-a pentru negru), cîștigă întotdeauna contra turnului advers, chiar și fără ajutorul regelui propriu. Studiul nr. 327, fiind „O lucrare excelentă care pune la grea încercare chiar pe dezlegătorii încercați" (K. Richter), reprezintă o excepție de la regula generală datorită prezenței pionului alb la e2. Soluția începe cu **1.h4+ !** (pentru a obliga pe regele negru să se plaseze la marginea tablei) **Rh5** (desigur nu 1...R:h4?, din cauza 2.T:c4+; la 1...Rg6 2.h5+ Rg7 3.h6+ Rg6 4.h7 R:h7 5.Rf6 remiză) **2.Rf5** și acum negrul poate să continue în două feluri, rezultînd două variante distincte:

2...c3 3.e3 ! ! (la 3.e4? negrul cîștigă prin 3...c2, diagonala c1—h6 rămînînd deschisă) **c2** (dacă 3...a3 sau b3 atunci 4.T:b6 urmat de 5.Tb8 etc.) **4.Tc4 b2** (dacă 4...c1D 5.T:c1 b2 6.Td1 a3 7.e4 ! a2 8.Td8 Rh6 — și numai acum, după ce diagonalele a1—h8 și b1—h7 sînt închise, poate urma forțarea remizei — 9.Rf6 etc.) **5.Tc8 Rh6 6.Rf6 Rh7 7.Tc7+ etc.**, remiză;

2...a3 3.e4 ! ! (după 3.e3? negrul cîștigă cu 3...a2 4.Ta4 b2 !) **c3 ! 4.Tc4 ! !** (după 4.T:b3 sau :b6 negrul cîștigă cu 4...c2) **c2 5.Tc8 c1D** (nu 5...R:h4 6.Rf4 c1D+ 7.T:c1 Rh3 8.Rf3 Rh2, căci după 9.e5 ! albul cîștigă) **6.T:c1 a2 7.Td1 ! b5 8.Tc1 b4 9.Td1 b3 10.Td8 !** și forțează remiza, amenințînd mereu cu mat la h8.

Și, în sfîrșit, al treilea aspect al temei cu repetarea mutărilor ne oferă studiul ce urmează.

328. **Em. Dobrescu**
Campionatul României, 1953
Premiul I



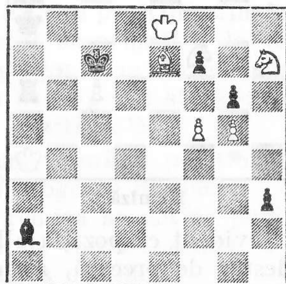
Remiză

Este evident că poziția albului este destul de precară, astfel că el trebuie să ia măsuri imediate pentru a nu pierde acest final: **1.Rg2** (nu 1.Ce3? deoarece după 1...Ne5+ 2.Rg2 Th2+ 3.Rf1 N:d4 negrul cîștigă) **f1D+** (dacă 1...Th4, atunci 2.Ce3 T:d4 3.R:h2 T:d2 4.Rg3 Rg5 5.f4+ Rg6 6.f5+ Rg5 7.f6 ! R:f6 8.Cg4+ urmat de 9.C:f2 cu remiză) **2.R:f1 Th4 3.f4 !** (nu 3.Rg2?, căci după 3...T:d4 4.R:h2 T:c4 negrul cîștigă) **T:f4+ 4.Cf3 ! !** (iată momentul de adevărată surpriză!) **T:f3+** (4...T:c4 5.C:h2 cu remiză) **5.Rg2 Tf4 6.Ce3 ! Th4 7.Cf5 Tf4 8.Ce3** și remiză prin repetarea atacului alternativ asupra turnului și a nebunului.

Pentru exemplificarea temelor ce fac parte din grupa a doua am

ales studiul de mai jos, în care albul, care nu poate împiedica înaintarea şi transformarea pionului liber h3, se salvează construind o poziţie de remiză pe care am putea s-o numim „fortăreaţă", deoarece negrul nu va putea s-o cucerească cu toată superioritatea sa materială.

329. F. Simhovici
„Şahmati", 1926
Premiul I–II



Remiză

Pentru a construi o cetate cu adevărat inexpugnabilă, albul trebuie să-şi aducă nebunul la h6 (altfel cade pionul g5, după cum se va vedea) şi apoi regele la g7. Totuşi ar fi greşit să procedeze imediat în acest sens prin 1.f6?, din cauza 1...h2 2.Rf8 h1D 3.Rg8 Dg2 4.Nf8 Da8 ! (legînd nebunul) 5.Rg7 Rd7 6.Rg8 Re6 7.Rg7 Rf5 8.Rg8 Nb3 9.Rg7 Dh1 ! urmat de 10...D:h7+ 11. R:h7 R:g5 cu cîştig.

Astfel fiind, albul trebuie să împiedice în prealabil legarea nebunului său cu dama neagră. Aceasta se realizează printr-o manevră fină: **1.Nf6 !** (cu ameninţarea 2.Ne5+, oprind înaintarea pionului) **Rd6 2.Ce7+ Re5 3.Nd8 ! Rd6 4.Ne7+ Re6** (altfel urmărirea regelui va continua, dar acum diagonala h1–a8 este barată şi albul poate începe construirea cetăţii) **5.f6 h2 6.Nf8 ! h1D 7.Nh6!** urmat de **8.Rf8**, după care negrul nu mai poate forţa cîştigul.

*

După ce am cercetat majoritatea temelor ce se pot întîlni la studiile moderne, ne-a rămas să facem cunoştinţă şi cu ideile care servesc de obicei pentru realizarea temelor curente.

Am văzut mai sus că ideile sînt mijloace tactice folosite de părţile adverse pentru atingerea scopului ce şi-l propun. Aceste mijloace sînt aceleaşi pe care le-am cunoscut şi la probleme. Deosebirea constă doar în faptul că la probleme ele servesc exclusiv pentru realizarea matului, în timp ce la studii, după cum am văzut, scopul urmărit poate să îmbrace forme multiple: mat, cîştig de figură, pat, remiza poziţională etc.

S-a spus la începutul acestui capitol că tema şi ideea constituie elemente ale conţinutului unic al studiului. Le-am separat totuşi, într-un mod convenţional, pentru ca studierea lor să fie mai comodă. Este natural, deci, ca în fiecare studiu să putem deosebi atît tema (scopul urmărit), cît şi ideea (mijloace tactice folosite).

La studiile cu care am ilustrat temele cercetate am întîlnit aproape toate ideile de bază.

Astfel, ideea **blocării** am văzut-o la studiul 310, unde aducerea turnului la d8 a servit pentru construirea poziţiei de mat. Aceeaşi idee a fost folosită şi la studiul 325, cînd nebunul alb întemniţat a servit, prin autoblocarea cîmpului a1, la construirea poziţiei de pat.

Ideea **interferării şi obstrucţiei** diagonalelor a1–h8, b1–h7 şi c1–h6 a fost reprezentată deosebit de pregnant în studiul 327.

Ideea **îndepărtării** figurii negre de la cîmpul de transformare a pionului alb am văzut-o la studiul 318, cînd albul a obligat pe negru, prin crearea ameninţării de mat cu 4.Ce5 !, să captureze acest cal cu C de la c6, permiţînd astfel transformarea pionului. Aceeaşi idee a fost folosită şi la studiul 123, cînd nebunul alb, atacînd nebunul negru (6.Nh3 ! şi 8.Ng2 !), l-a obligat pe acesta din urmă să deschidă drumul pentru avansarea celor doi pioni liberi.

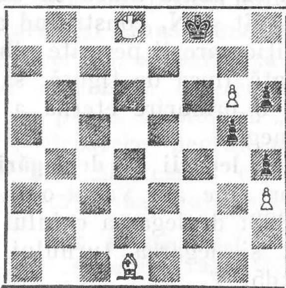
Ideea **atragerii** figurii negre pe un cîmp dezavantajos a fost folosită de alb în mai multe studii. Pe lîngă studiul 310, despre care am mai vorbit, aceeaşi idee am văzut-o atît la studiul 319 (1. Ce3+ T:e3), cît şi la 324, unde, prin 8.Ce6 ! C:e6, s-a creat poziţia de pat, sau la 328, cînd, prin sacrificarea calului (4.Cf3 !) turnul negru este adus în apropierea regelui alb, pentru ca acesta să poată ataca cu tempo, atît T cît şi N, construind astfel o poziţie care îi permite albului, cu toată lipsa de figură, să realizeze o urmărire eternă a figurilor negre.

Ideea **legării** şi **dezlegării** figurilor albe am văzut-o în studiul 323: dezlegarea calului prin 6.Tg2 şi legarea turnului prin 6...N:d5.

Cercetînd temele, am mai văzut că uneori se alcătuiesc studii bazate pe zugzwang, ca spre exemplu, studiul 312 (4.g8C ! şi 5.Cf6×) sau 315 (3.Rg2 ! Ra7 4.C:a5). Deci, uneori zugzwangul este folosit doar ca mijloc de a ajunge la realizarea unei idei, obligîndu-l pe adversar să facă o mutare care va fi însoţită de un efect negativ şi va permite astfel părţii active să tragă foloase de pe urma ei, ca la studiile menţionate mai sus. Alteori însă redarea în forme multiple şi variate a zugzwangului se dovedeşte deosebit de rodnică. Astfel, în studiul ce urmează, zugzwangul apare în urma unui joc complex şi constituie i d e e a centrală a soluţiei (diagrama 330).

Avînd în vedere că nu se poate împiedica ocuparea de către R negru a cîmpului h8, se naşte în mod firesc ideea de a apăra cu orice preţ pionul g6. Însă după 1.Nc2? urmează 1...Rg7 2.Re7 g4 3.h:g4 (3.Re6 g3 remiză, deoarece nu mai este timp pentru mutarea Rf5) h3 4.Ne4 h2 5.Re6 h1D 6.

330. **Paul Farago**
„Keleti Ujsag", 1922

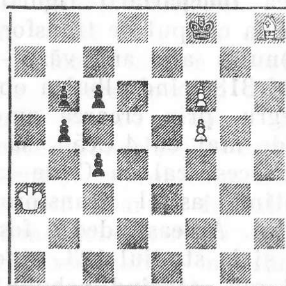


Albul cîştigă

N:h1 R:g6 7.Nf3 h5 ! remiză (7...Rg5? 8.Rf7 cu cîştig), întrucît pionul alb revine pe infructuoasa coloană „h". Pentru a învinge, albul trebuie să renunţe la pionul g6, ţinînd însă în perspectivă, aducerea şi menţinerea pionului h3 pe coloana „g" (cîştigătoare !), ceea ce este posibil numai prin zugzwang. Pe cît de subtil este acest plan de joc, pe atît de dificilă este realizarea lui: **1.Rd7 Rg7 2.Re6** (Nici acum albul nu poate încerca să apere pionul g6: 2.Nh5? g4 ! 3.h:g4 h3 4.g5 h2 remiză) **R:g6 3.Nh5+** (Am ajuns în poziţia critică şi văzînd că după 3...R:h5 4.Rf5 urmează mat din cauza zugzwangului, am putea crede că studiul este rezolvat. În realitate însă negrul nu este obligat să captureze nebunul) **3...Rg7**! (Acum transformarea pionului h3 pare tot atît de puţin realizabilă ca şi mai înainte. Dacă negrul ar juca 3...Rh7?, atunci victoria se obţine mai uşor: 4.Rf7 Rh8 5.Ng6 h5 6.N:h5 Rh7 7.Ng6+ Rh8 8.Ne4 g4 9.h:g4 etc.) **4.Rf5**! (Şi nu 4.Re7? g4 ! 5.h:g4 h3 6.Ne8 h2 7.Nc6 h5 remiză) 4...**Rg8** (4...Rf8 5.Rf6 Rg8 6.Ng6 Rh8 7.Rf7 etc.) **5.Rf6 Rh8 6.Rf7 Rh7 7.Ng6+ Rh8 8.Rf8 h5 9.N:h5 Rh7 10.Rf7 Rh6 11.Ng4**! (11.Ng6? g4 12.h:g4 Rg5; 11.Nf3? g4 12.h:g4 Rg5) **11...Rh7 12.Nf5+ Rh6 13.Rf6 Rh5 14.Nf7** (tempo) **g4 15.Ng6+** şi mat în 3 mutări.

Studiul ce urmează, este bazat exclusiv pe ideea zugzwangului care se menţine de-a lungul întregii soluţii.

331. **Valeriu Petrovici**
„Revista Română de Şah", 1975
Premiul II



Albul cîştigă

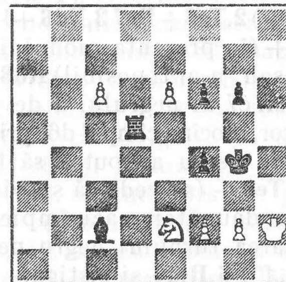
Încercarea de a juca imediat 1.Rb4? eşuează după 1...Rg8 ! şi albul nu mai poate menţine pe negru în poziţie de zugzwang.

1.Ng7+ ! Rf7 2.Rb4 c5+ 3. Rc3 ! Re8(g8) 4.Nh6 Rf7 5.Ng5 R~ 6.Nf4 Rf7 7.Re5 R~ 8.Nc7 Rf7 9.Nd8 b4+ 10.R:c4 b5+ 11.Rb3 Re8 12.Nc7 Rf7 13.Ne5 R~ 14.Nd6 Rf7 15.Ne7 c4+ 16.R:b4 şi cîştigă; dacă 1...Rg8 2.Nh6 ! (2.Rb4? Rf7 ! 3.Rc3 c5 ! cu remiză) Rf7 3.Ng5 ! etc. O interesantă şi ingenioasă ma-

nevră a nebunului pentru a menţine pionul cîştigător şi pentru menţinerea negrului într-o continuă poziţie de zugzwang, fără de care cîştigul nu e posibil. (Constantin Raina).

Ideile mai sus enumerate sînt bine cunoscute şi destul de simple. Însă compozitorii de studii încearcă uneori să prelucreze şi idei mai complexe, specifice problemelor. Astfel, la studiul ce urmează este realizată cunoscuta idee a lui **Novotny** — interferarea reciprocă a T şi N pe acelaşi cîmp, în urma sacrificării unei piese albe.

332. **M. Gohn**
„Revista Română de Şah", 1947
Premiul I



Albul cîştigă

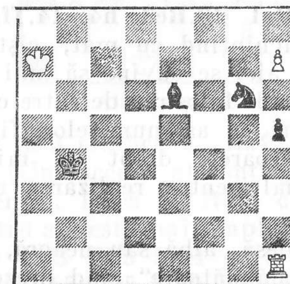
După mutarea intermediară **1.f3+**, rezultă două variante distincte, depinzînd de răspunsul negrului:

1...Rg5 2.c7 Tc5 3.e7 Na4 4. Cd4 ! (am. 5.Ce6+) **Tc1 5.Ce6**! şi unul din pionii albi se transformă;

1...Rh4 2.e7 Te5 3.c7 Nf5 4. C:f4 (am. 5.C:g6+) **Te1 5.Ce6** ! şi cîştigă.

Se mai disting şi aşa-numitele **idei sistematice**, care constau în repetarea multiplă a uneia şi aceleiaşi manevre într-o variantă, ca spre ex. în studiul următor:

333. **Emilian Dobrescu**
Meciul România–R.S.S. Ucraineană, 1958–1959
Locul IV–V



Albul cîştigă

La promoţia pionului alb se ajunge în urma unei manevre curioase, după cum urmează: **1.Tb1+** ! (nu 1.T:h5?, căci după 1...Ch8 2.Te5 Nf7 3.Te7 Ng6, albul nu obţine decît remiză, ca şi după 1.Td1? Nf7 ! 2.Tg1 Ch8 3.Tg8 Ng6 4.T:h8 Ra5 5.Rb7 Rb5 6.Rc7 Rc5 7.Rd7 Rd5 8. Re7 Re5 remiză) **Nb3** (cu prima sa mutare albul sileşte nebunul negru să-şi acopere regele propriu, ocupînd astfel o poziţie dezavantajoasă, care va fi exploatată de alb în jocul ce va urma; la 1...Rc5 ar urma 2.Tb6 Rd5 3. Tb5+ Rc6 4.Tg5 Ch8 5.Tg8 ! Nf5 6.T:h8 şi cîştigă) **2.Tg1** ! **Ca8 3.Tg8 Nc2 4.T:h8 Ra5** (spre a nu-i da posibilitate turnului să deblocheze cîmpul de transformare a pionului cu tempo —

prin „şah") **5.Rb7 Rb5 6.Rc7 Rc5 7.Rd7 Rd5 8.Re7 Re5 9.Rf7 Rf4** (acum devine evidentă poziţia dezavantajoasă a nebunului: la 9...Rf5 va urma, spre exemplu, 10.Tb8 cu transformarea decisivă a pionului) **10.Re6** (la 10.Rg7? Rg3 11.Tg8 N:h7 ! 12.R:h7+ Rf3 cu remiză) **Re3 11.Rd5 Rd2 12.Rc4 Rc1 13.Rc3 h4 14.Tf(g)8** şi, ameninţînd cu mat, cîştigă.

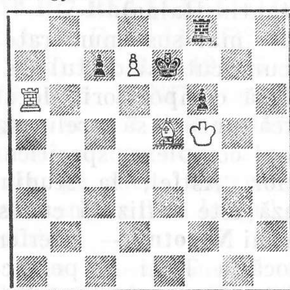
Tot aici se cuvine să mai pomenim de folosirea de către compozitori a aşa-numitelor figuri „dăunătoare", drept un mijloc material pentru realizarea unor teme.

O piesă, albă sau neagră, devine „dăunătoare" cînd prezenţa ei pe tablă creează, la un anumit moment al desfăşurării soluţiei, un prejudiciu oarecare părţii care o posedă, încît aceasta trebuie să facă tot posibilul pentru a scăpa de ea, ceea ce ar prezenta numai avantaje.

Avantajele dispariţiei unei piese dăunătoare pot fi multiple. Spre ex.: o astfel de piesă albă poate să împiedice matul, sau, în cazul luptei pentru remiză, prezenţa ei îngreunează salvarea partidei prin construirea poziţiei de pat. Pentru negru o piesă proprie devine dăunătoare cînd ea limitează mişcările regelui propriu ameninţat de mat, sau nu permite unei figuri mai puternice să-i vină în ajutor, sau, în fine, împiedică o figură ameninţată să-şi părăsească poziţia dezavantajoasă pe care o ocupă.

Studiul ce urmează ne va ajuta să înţelegem mai bine rolul pieselor dăunătoare în compoziţie.

334. P. Farago
„Magyar Sakkvilag", 1944



Albul cîştigă

Aici pionul d7 este dăunător, astfel că albul caută să scape de el prin **1.d8D+R:d8** (1...T:d8? 2.N:f6+) **2.Ta8+Re7 3.Nd6+! c:d6 4.Ta7+** (în prezenţa pionului alb acest „şah" n-ar fi posibil) **Rd8** (pionul util c7 al negrului a devenit dăunător, blocînd cîmpul d6, prin care regele negru ar putea să fugă) **5.Rc6 Tc8+** (se vede că şi pionul f6 este dăunător, căci împiedică deplasarea turnului negru pe coloana „f") **6.R:d6** şi cîştigă.

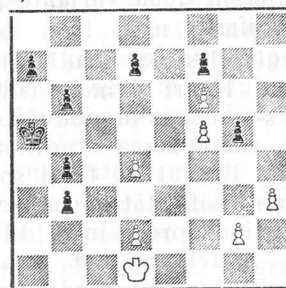
La începutul acestui capitol, am menţionat că studiile se împart în două grupe mari — studii a n a l i t i c e, avînd o legătură directă cu finaluri de partidă, cu variante banale care duc doar la valorificarea unui avantaj material oarecare, iar pe de altă parte, studii a r t i s t i c e conţinînd idei clare, mai complexe şi neobişnuite. Lucrările ce le-am prezentat în acest capitol apar-

ţin grupei de studii artistice. Se cuvine însă să prezentăm şi cîteva studii analitice, dar cu un conţinut mai puţin obişnuit, create de compozitori proeminenţi care erau preocupaţi în activitatea lor creatoare de ridicarea nivelului estetic al studiilor analitice şi de apropierea lor de cele artistice.

Compozitorul sovietic Nikolai D. Grigoriev (1895—1938), fiind şi maestru al jocului practic, înzestrat cu un talent analitic deosebit, s-a ocupat în special de analiza finalurilor şi de compunerea studiilor de pioni, obţinînd succese răsunătoare la concursuri internaţionale de compoziţie. Pînă la Grigoriev, tema preferată în acest domeniu a fost cea a „cîmpurilor corespondente", bazată pe manevrarea regilor, în care era multă analiză şi teorie, dar prea puţină artă. Grigoriev a demonstrat că şi domeniul studiilor de pioni ascunde destule posibilităţi combinative cu sacrificare de material, cu promoţii minore de pioni şi crearea poziţiilor de pat reciproc. Iată un exemplu elocvent (diagrama 335).

Este evident că unica şansă a albului se bazează pe crearea pionului liber pe coloana „h". Totuşi, realizarea acestui plan trebuie să întîrzie întrucît negrul dispune de contraşanse multiple. **1.Rc1 !** (O profilactică necesară; nu se poate imediat 1.g3? din cauza 1...Ra4 2.Rc1 Ra3 3.Rb1 b2 4.h4 Rb3 5.h5 a5! urmat de

335. N. D. Grigoriev
„Şahmati v S.S.S.R", 1945



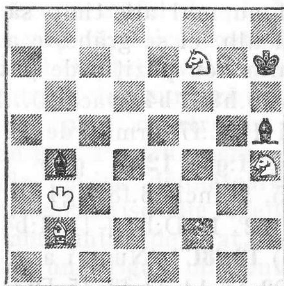
Albul cîştigă

mat în 3 mutări) **1...Ra4! 2.Rb2 b5!** (Un început al contrajocului ingenios. Dacă 2...Rb5, cîştigul pentru alb este mai simplu: 3.d3 ! Rc6 4.g3 Rd5 5.h4 g:h4 6.g:h4 R:d4 7.h5 Re5 8.h6 R:f6 9.R:b3 şi cîştigă, deoarece R negru este imobilizat: 9...a5 10.Ra4 b5+ 11.Rb3 d6 12.d4 d5 13.Rb2 a4 14.Ra2 b3+ 15.Ra3 b4+ 16.Rb2 şi cîştigă) **3.g3 a5 4.h4 g:h4 5.g:h4 d5 6.Rb1!** (La 6.Ra1? Ra3 7.h5 b2+ 8.Rb1 Rb3 urmat de mat în 3 mutări) **6...Ra3 7.h5 b2 8.h6 a4 9.h7 b3** (Întrucît negrul nu mai are timp să facă mat R alb, el se grăbeşte a construi din nou poziţia de pat salvator) **10.h8C! b4** (Dacă 10...Rb4? atunci 11.C:f7 urmat de 12.Ce5) **11.Cg6 f:g6 12.f7 g:f5** (Dacă 12...g5, atunci 13.f8D g4 14.f6 g3 15.f7 g2 16.D:b4+! R:b4 17.f8D+) **13.f8C!** (Numai aşa; dacă 13.f8D? f4 14.d3 f3 15.Df4 f2 şi D trebuie să captureze pionul năzdrăvan, remiză) **13...f4 14.Ce6 f3 15.Cc7 f2 16.Cb5×!** Soluţia

acestui studiu, precum am văzut, se bifurcă în două variante principial diferite.

Un alt clasic al studiului, renumitul Henri Rinck (1870—1952), s-a ocupat în mod sistematic de compunerea studiilor cu material limitat de final spre a elucida posibilitățile ce există în relații reciproce între diferite figuri. Astfel au fost compuse mai multe zeci de studii pentru fiecare grupare de figuri, dintre care specificăm: D+N sau C (fără pioni) contra D, trei figuri ușoare contra două (fiind știut că, teoretic, trei figuri cîștigă contra una ușoară) N+2C contra T, T+C contra D și chiar un final considerat fără interes — 2T contra 2T. Trebuie subliniat faptul că toate lucrările lui Rinck au demonstrat o tehnică superioară, deși creația lui a fost criticată pentru jocul arid și mecanic.

336. Henri Rinck
„Nazional Zeitung", 1926

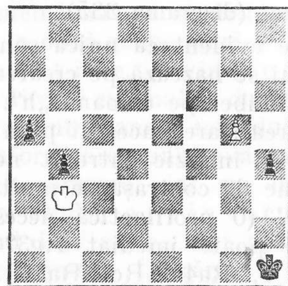


Albul cîștigă

Albul, pentru a cîștiga acest final, trebuie, înainte de toate, să găsească un loc sigur pentru calul atacat, iar apoi să cîștige unul din cei doi nebuni adverși: **1.Cg5+ Rh6 2.Nc1 Na5** ! (Cel mai bine. După celelalte retrageri, nebunul se pierde îndată din cauza șahului prin descoperire) **3.Ra4 Nb6! 4.Rb5 Na7! 5.Ra6 Nb8! 6.Rb7 Nh2 7.Cf3+** și cîștigă.

Maestrul Paul Farago (1886—1970) s-a ocupat de-a lungul activității sale componistice și de lupta damei cu pionul marginal avansat pînă la penultima linie și susținut de regele propriu, stabilind că pionul e în măsură să mențină remiza față de damă numai în cazul cînd regele alb se află la nu mai puțin de patru cîmpuri de la colțul tablei — cîmpul de transformare a pionului. Complicații se pot ivi numai în cazul cînd, în afară de pionul avansat, negrul mai are cel puțin o piesă în plus — dăunătoare, ceea ce este demonstrat de studiul ce urmează.

337. Paul Farago
„Ceskoslovensky Sach", 1937



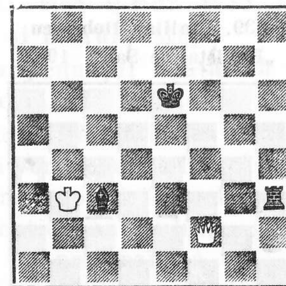
Albul cîștigă

Dacă albul face o mutare „naturală" 1.g6? el nu mai poate spera la cîștig, întrucît prin 1...a4+ negrul lichidează cei doi pioni dăunători de pe flancul damei și obține remiza. Aceasta fiindcă dama albă va trebui să piardă un tempo pentru ca negrul să nu fie pat.

Corect este: **1.Ra4 ! b3** (Negrul trebuie să încerce acum sau la mutarea următoare să scape de acești pioni) **2.R:b3 a4+ 3.Ra3!** (În felul acesta albul reușește să păstreze pionul advers pe tablă și astfel să cîștige) **3...h3 4.g6 h2 5.g7 Rg2 6.g8D+ Rf2 7.Dd5 Rg1 8.Dg5+ Rf1 9.Dh4 Rg2 10.Dg4+ Rf2 11.Dh3 Rg1 12. Dg3+ Rh1 13.Rb4! a3** (Iată de ce negrul a căutat să scape de acest pion dăunător iar albul l-a păstrat, spre a avea la momentul oportun un tempo cîștigător) **14.Df2 a2 15.Df1×.**

Maestrul Emilian Dobrescu (n. 1933), compozitor înzestrat cu un talent deosebit, s-a ocupat la început de compunerea problemelor, dar în ultima vreme a îndrăgit genul studiilor artistice cu un conținut complex, necesitînd comentarii detailate. Dar, pe lîngă ele, se ocupă, în mod special, și de un fel de studii analitice cu material redus la **D împotriva T+N, stabilind principii specifice unui astfel de final.** Ca și Rinck, în cazul finalului de D împotriva T+C analizat de acesta, Dobrescu a stabilit că atunci cînd figurile negre sînt dislocate și neapărate, superioritatea damei apare în modul cel mai clar. Atunci cînd una din figurile negre apără pe cealaltă, prima fiind susținută de regele propriu, posibilitățile de cîștig devin tot mai reduse pentru alb. În toate cazurile cînd turnul negru este apărat de nebun (de cal, la Rinck), el izolează regele alb și împiedică definitiv accesul acestuia în lagărul negrului, iar dama albă singură nu poate întreprinde nimic. În alte situații apar unele posibilități de cîștig, chiar dacă una din figurile negre o apără pe cealaltă. Astfel, cu cît regele negru este mai îndepărtat de figura ce o apără pe cealaltă, cu atît sînt mai mari șansele de cîștig pentru partea cu damă.

338. Emilian Dobrescu
„Revista de Șah", 1950



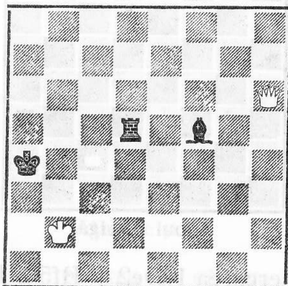
Albul cîștigă

Încercarea 1.De2+ Rf5 2.Df1+ Rg4 nu duce decît la remiză.

Albul nu obține nimic, chiar dacă va ataca direct turnul care este legat de necesitatea de a apăra nebunul: la 1.Df1 urmează 1. Tg3 2.Df4 Nc5+. Albul cîștigă în felul următor: **1.Dg2 Te3 2.Dg5 Nd4+ 3.Rc4 Na7** (Albul n-a reușit să decidă lupta în favoarea sa prin folosirea așezării nefavorabile a figurilor negre, dar le-a forțat să-și inverseze rolurile. Acum nebunul apără de la distanță turnul, ceea ce îi permite albului să continue: **4.Dg6+ Rd7 5.Da6** (5.Dg7+? Te7) **5...Te4+ 6.Rd5 Td4+ 7.Re5 Nc5 8.Db5+** cu cîștig.

Interesante sînt situațiile cînd figurile negre se găsesc grupate la marginea tablei. Firește, acest avantaj important este utilizabil numai cînd regele alb se găsește în apropierea lagărului advers. Studiul de mai jos cu astfel de poziții, la marginea tablei,

339. Emilian Dobrescu
„Revista de Șah", 1952



Albul cîștigă

sînt de regulă defavorabile negrului.

1.Dc6+ Tb5+ 2.Rc3 Ra5 3.Rc4!! Tb4+ 4.Rc5 Nd3 (Prin această manevră albul l-a adus pe negru dintr-o poziție aparent solidă într-o poziție pierdută) **5.Da8+ Na6 6.Dd8+ Ra4 7.Dd1+** și cîștigă.

*

Nu putem încheia acest capitol fără a prezenta, în cîteva cuvinte, creația unuia dintre proeminenții compozitori români, aceea a maestrului emerit Paul Faragó, care a deschis căi noi în această ramură a șahului artistic.

În studiu, ca și în problemă de altfel, se poate deosebi conținutul pur șahist, reprezentat printr-o idee oarecare, de concepția generală a autorului, concepție care depășește sarcina mai mult sau mai puțin grea a realizării enunțului. Aceste două noțiuni — conținut și concepție — nu sînt identice și nu totdeauna coincid.

Conținutul unui studiu reprezintă sensul luptei ce se desfășoară de-a lungul soluției, realizînd anumite teme și folosind anumite idei tactice.

Concepția autorului este ceea ce acesta a vrut să realizeze în lucrarea sa, intenția să de a demonstra pe parcurs anumite

idei mai largi decît acele obișnuite ale tacticii șahiste.

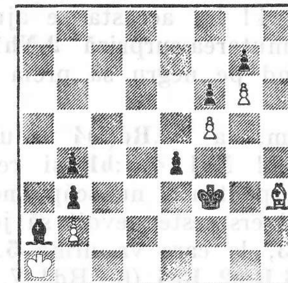
Astfel, autorul introduce, spre exemplu, niște contrajocuri atît de mascate, încît dezlegătorul le scapă cu ușurință din vedere, dar care fac ca soluțiile aparente găsite de acesta să fie răsturnate. Sau construiește niște curse fine, care duc în aparență la realizarea enunțului dar care, în cele din urmă, la o analiză mai atentă, eșuează.

Creația maestrului P. Faragó este caracterizată tocmai de concepții uneori chiar grandioase, care fac ca studiile sale să fie cît se poate de dificile la rezolvare. De aici și definiția unui **studiu bun**, dată de acesta: „Realizarea unei idei originale, estetice și profunde, într-o poziție inițială economică și cu o soluție bogată în poante și momente de surprize".

Dintre concepțiile originale ale maestrului trebuie să remarcăm, spre ex.: „lupta cu adversarul invizibil" sau „studii în studiu" numită și „studii încadrate", care se pot aprofunda prin lectura volumului „Idei noi în șahul artistic", de P. Faragó (1956).

În cadrul manualului de față vom prezenta doar un singur studiu, avînd drept concepție originală a autorului „Lupta împotriva adversarului invizibil".

340. P. Faragó
„Idei noi în șahul artistic", 1956



Remiză

De la bun început totul se prezintă cît se poate de simplu: **1.Ng2+ Re3** 2.N:e4 R:e4 și albul este pat. Însă această simplitate trebuie să dea de bănuit! În consecință, apare pe scenă „adversarul invizibil", care aduce mari surprize: la 2.N:e4, în loc de 2...R:e4?, urmează 2...Nb1!! și, după 3.N:b1 Rd4!, albul n-are nimic mai bun decît 4.Na2 b:a2 5.R:a2 Rc4! 6.Rb1 (6.b3+? Rc3 cu cîștig) b3 7.Rc1 Rd3 8.Rd1 Re4 9.Rd2 R:f5 10.Rc3 Rg4 și negrul cîștigă.

Dar enunțul arată că albul poate obține remiza!

Aici frămîntările dezlegătorului vor trebui să-l ducă la aprofundarea poziției și la descoperirea concepției autorului, extraordinară în profunzimea ei.

După capturarea pionului e4 și autodesființarea nebunului, regele negru trebuie să fie obligat să facă aceeași mutare de aștep-

tare, însă în direcţie opusă, **îndepărtîndu-se astfel de cîmpul cheie c4 !** La aceasta se ajunge prin mutarea-surpriză **2.Nh1 ! !**, obligînd pe negru să preia iniţiativa.

Acum, la **2...Rd(f)4** va urma **3.N:e4 ! ! Nb1 4.N:b1** şi regele negru, pentru a nu scăpa nebunul advers, este nevoit să joace **4...Re3**, la care va urma **5.Na2 b:a2 6.R:a2 Re4** (6...Rd4 7.Rb3 Rc5 8.Rc2 Rc4 9.Rd2 ! Rb3 10.Rc1 Rc4 11.Rd2 b3 12.Re3 Rd5 13.Rd3 Re5 14.Rc3 R:f5 15.R:b3 Re4 16.Rc2 ! f5 [16... Rd4 17.Rd2 Rc4 18.Rc2 Rb4 19.b3 remiză] 17.b4 remiză) **7.Rb3 R:f5 8.R:b4 R:g6 9.Rc5** (9.Rc4? Rf7 şi cîştigă) **Rf7** (9... f5 10.b4 remiză) **10.b4 Re7 11.b5 Rd7 12.Rb6 g5 13.Ra6 !** (13.Ra7? g4 şi cîştigă) **g4** (13...Rc7? 14. Ra7 şi cîştigă) **14.b6 g3 15.b7** şi **remiză.**

Din **cele expuse în acest capitol, cititorii pot să-şi dea seama despre bogăţia conţinutului** de idei ce **sînt prelucrate** la alcătuirea **studiilor** de compozitorii **moderni.**

Despre problemele heterodoxe şi feerice

În munca creatoare a unui compozitor se întîmplă să apară cîte o idee atît de originală sau chiar bizară, încît acesta să nu o poată realiza folosind mijloace obişnuite. În acest caz îl pot ajuta diverse forme ale şahului feeric, inventate în decursul anilor de către problemişti întreprinzători, dotaţi cu o imaginaţie bogată.

Aceste forme ale şahului feeric nu au nimic comun cu rosturile jocului practic, iar scopul final al creaţiei feerice îl constituie realizarea unor idei ingenioase, adesea fermecătoare, în stare să încînte pe iubitorii frumosului în şah prin cutezanţa gîndirii şahiste, prin îndrăzneala concepţiei şi prin combinaţii surprinzătoare îmbrăcate într-o formă elegantă.

Sînt cunoscute mai multe genuri de probleme feerice, fiecare putîndu-se încadra într-una din următoarele două grupe:

A. Probleme care folosesc mijloace materiale obişnuite — tabla şi piesele, schimbînd însă enunţul problemei.

B. Probleme la care se impun anumite condiţii speciale, care se abat de la regulile cunoscute ale jocului normal, sau la care se introduc, pe lîngă piese obişnuite, şi unele figuri noi, cu mers neobişnuit, ori se modifică dimensiunile sau chiar forma tablei.

În ultima vreme, şahul feeric este supus unor reinterpretări. Astfel, probleme cu mat invers şi mat ajutor, la care funcţionează nealterate regulile şahului normal (ortodox), nu mai sînt considerate feerice, formînd un grup aparte al problemelor h e t e r o d o x e. Într-adevăr, la ambele genuri regulile obişnuite ale jocului de şah rămîn în vigoare, intervine doar o schimbare a scopului urmărit de alb şi negru prin înlocuirea dorinţei reciproce de a lupta pentru obţinerea matului la regele advers, cu dorinţa albului de a fi făcut mat; el îl

sileşte la aceasta pe negru, care se opune cu toate mijloacele (însă cu respectarea regulilor jocului!), ca la probleme cu mat invers, iar în cazul problemelor cu mat ajutor, cu dorinţa comună să obţină, pe calea cea mai scurtă, mat la regele negru, printr-o cooperare perfectă.

Prezentăm mai jos cele două genuri heterodoxe făcînd parte din grupul A.

Probleme heterodoxe

Dintre genurile mai cunoscute, bazate pe schimbarea enunţului, trebuie să prezentăm în primul rînd, maturile inverse, bine apreciate încă din secolul trecut. Enunţul la acest gen sună astfel: a l b u l î n c e p e ş i-l s i l e ş t e p e n e g r u s ă f a c ă m a t r e g e l e a l b într-un număr de *n* mutări, sau mai pe scurt — mat invers in *n* mutări. La acest gen de probleme are loc o luptă mai puţin obişnuită între alb şi negru, ultimul o p u n î n d u-s e cu toată hotărîrea (dar cu respectarea regulilor jocului) intenţiei „sinucigaşe" a albului, care, dispunînd de forţe suficiente, îl forţează totuşi pe negru să dea mat regelui alb.

Deosebim două tipuri de probleme inverse:

tipul I — bazat pe ideea de z u g z w a n g şi

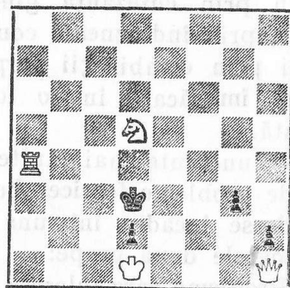
tipul II — bazat pe ameninţare, cu joc mai activ şi cu o strategie mai complexă.

Probleme inverse de tipul I

La primul tip găsim două forme: una mai simplă, fără joc aparent şi alta mai bogată în conţinut, avînd şi un joc aparent evident, cu mat într-o mutare, fără posibilitatea de a-l forţa imediat (aşa-numita formă de „Fata Morgana").

Iată, spre exemplu, o problemă simplă, cu o poziţie economică şi cu o soluţie scurtă care, realizînd tema promoţiei multiple a pionului, produce o impresie plăcută asupra dezlegătorului.

341. H. Forsberg
„Deutsche Märchenschachzeitung", 1932

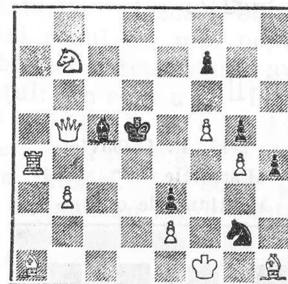


Invers 2 ×

Cheia **1.Dg2 !** creează poziţia de zugzwang, obligînd pionul negru să înainteze şi să se transforme într-o figură la alegerea sa, de unde rezultă trei variante: 1...h1D(T)+ 2.Df1+, la care negrul n-are altceva de făcut decît să captureze dama albă 2...D(T):f1×!; dacă 1...h1N 2.Df3+ şi iarăşi negrul este silit să răspundă cu 2...N:f3×, şi, în sfîrşit, la a treia eventualitate 1...h1C, urmează o ripostă spirituală: 2.Dh3 !, părăsind paza cîmpului f2 şi legînd totodată pionul g3, astfel că negrului nu-i rămîne altă mutare decît 2...Cf2× !

Problema ce urmează are o soluţie mai lungă şi realizează ideea de zugzwang cu o încheiere surprinzătoare.

342. L. Loeventon
Inedită?

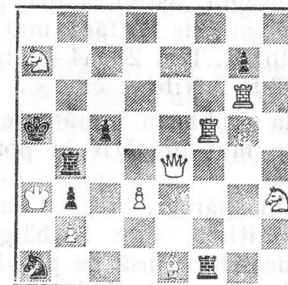


Invers 6 ×

Soluţia începe cu **1.Rg1 !** (regele alb întreprinde o călătorie spre cîmpul unde va fi făcut mat iar negrul, fiind în zugzwang, va face doar mutări ce-i sînt la îndemînă) h3 (sau f6) 2.Rh2 (f6 (resp. h3) 3.Rg3 h2 4.Dd7+ Nd6+ 5.Tf4 ! g:f4+ 6.Rf3 ! (blocînd pionul f4 şi dezlegînd totodată calul negru, după care negrul efectuează singura mutare posibilă) Ce1(h4)× !

Un aspect aparte îl prezintă cealaltă formă de probleme inverse şi anume probleme de „Fata Morgana" (cu mat aparent), construite şi acestea pe ideea de zugzwang. Iată o problemă tipică.

343. T. R. Dawson
„Fata Morgana", 1922



Invers 2 ×

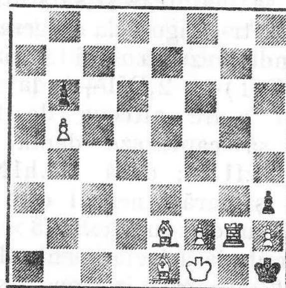
În poziţia iniţială regele alb este aşezat în plasă de mat şi e suficient ca negrul să mute calul său pentru ca matul să devină o realitate. Albul, fiind la mutare, ar fi deajuns să facă o mutare oarecare de aşteptare (spre ex., 1.Nd2) şi negrul va fi silit să joace 1...Cc2+, dacă n-ar mai exista un turn negru la f1. Acest turn dispune însă de 7 mutări, dintre care nici una nu aduce direct mat regelui alb. Problema care se pune în faţa albului este de a face să dispară acest turn buclucaş.

Soluția începe cu o mutare subtilă de zugzwang, **1.Dc6 !** Se observă ușor că, la orice deplasare a turnului negru, el va fi capturat de D sau de C, și după aceasta negrului nu-i rămîne să joace la mutarea a 2-a decît cu calul. Dar turnul negru mai poate captura cele două figuri albe fără ca să existe posibilitatea de a fi reluat de vreo piesă albă. Observăm însă că, în ambele cazuri, se produce dezlegarea a cîte o piesă neagră, astfel că apar posibilități noi de a face mat regele alb: 1...T:e1 2.Da4+ T:a4 × și 1...T:f5 2.N:b4+ c:b4 ×.

Și la problema următoare găsim un mat pregătit în poziția inițială.

Matul aparent, pregătit în poziția inițială, este 1...h3:g2 ×. Spre deosebire însă de problema precedentă, cheia soluției face

344. S. Limbach
„Revista Română de Șah", 1939
Premiul I la memorialul W. Pauly



Invers 6 ×

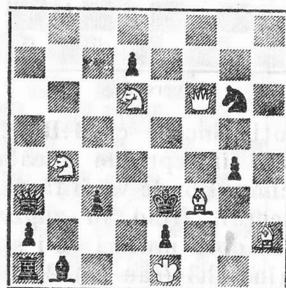
ca această posibilitate să dispară și albului îi va fi necesară o manevră iscusită de 6 mutări pentru ca un mat asemănător să apară din nou, dar în alte împrejurări: **1.Tg4 !** R:h2 2.Nc4 ! Rh1 3.Nd5+ Rh2 4.Te4 ! Rh1 5.Te2+ Rh2 6.Ng2 și negrul, fiind în zugzwang, este silit să răspundă cu 6...h:g2 ×.

Probleme inverse de tipul II

Pentru a ilustra probleme inverse de tipul II, cu amenințare, la care negrul nu se află în zugzwang și poate să se opună activ intenției albului, am ales problema următoare.

S-ar părea că, în poziția inițială, albul poate sili pe negru să facă mat regele alb printr-o mutare evidentă: 1.D:c3+ D:c3 × dar negrul poate să răspundă și cu 1...Nd3+ !, la care albul este nevoit la rîndul său să se apere prin 2.Dc1+, fără ca ne-

345. P. Leibovici
„Parallèle 50", 1951
Mențiune de onoare 1

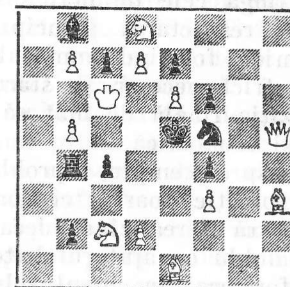


Invers 2 ×

grul să fie obligat să reia cu mat dama albă, ci poate juca foarte bine 2...Rd4 ! Astfel fiind, albul joacă **1.Nd5 !**, creînd o amenințare indirectă, 2.Cf5+, la care negrul va fi silit să răspundă cu 2...N:f5 ×. Contra acestei amenințări negrul poate să se apere în trei moduri: 1...D:b4 (pentru ca să nu fie obligat să răspundă la 2.Cf5+ prin 2...N:f5 ×, putînd juca și 2...Rd3 !), dar prin aceasta se produce un efect negativ — autolegarea damei albe după 2.D:c3+ ! Nd3 ×, 1...c2 2.Dc3+ D:c3 × și 1...g3 2.Df2+ (2.Cf5+? Rf4 !) g:f2 ×.

Dar iată o problemă cu o soluție mai lungă (diagrama 346). Cheia **1.Nf1 !** creează amenințarea 2.Cf7+ R:e6 3.N:c4+

346. A. F. Ianovcic
„Thèmes 64", 1959
Premiul I–II „ex aequo"



Invers 3 ×

T:c4 ×. Negrul poate să se apere contra acestei amenințări părăsind cu turnul său orizontala a 4-a, rezultînd două variante: 1...Tb3 2.d4+ c:d3 e.p. 3.Nc3+ T:c3 × și 1...T:b5 2.Cf7+ R:e6 3.Cd4+ C:d4 ×.

Probleme cu mat ajutor

Maturile ajutoare constituie astăzi genul cel mai popular al problemelor heterodoxe, avînd enunțul: *negrul începe și-l ajută pe alb să facă mat regele negru în n mutări.* La acest gen nu are loc nici un fel de luptă între cele două tabere, ba din contră există o *cooperare* desăvîrșită în vederea realizării enunțului.

Menționăm totodată că autorul unei probleme cu mat ajutor, ținînd cont de faptul că, la acest gen, atît albul, cît și negrul se ajută reciproc pe toate căile în vederea realizării enunțului, trebuie să conceapă o soluție bine mascată și cît mai surprinzătoare, care să nu fie ușor de descoperit. Dar, pe lîngă aceasta, compozitorul trebuie să ia toate măsurile pentru ca soluția intenționată să reprezinte *unica* cale pentru realizarea enunțului, eliminînd toate posibilitățile lăturalnice, numite soluții marginale, care ar duce pe o altă cale la mat în numărul de mutări din enunț.

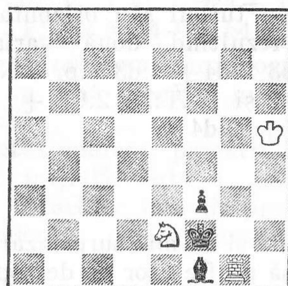
O altă greutate cu care trebuie să lupte compozitorul, în special în cazul problemelor cu soluția mai lungă, este eventualitatea *intervertirii* de mutări, cînd succesiunea mutărilor din

soluţia intenţionată nu este strict precizată de către autor.

Pe lîngă cele de mai sus se impune respectarea principiului economiei, folosind numărul de piese strict necesar şi stăruind ca poziţia finală de mat să fie pură şi economică.

Iată, spre exemplu, o problemă cu o poziţie foarte economică (miniatură !), realizînd ideea şahului dublu cu ajutorul bateriei ce se formează în cursul soluţiei şi culminînd cu un mat model.

347. P. Leibovici
„Il Problema", 1932



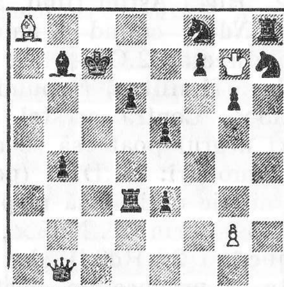
Ajutor 3×

Cu toată simplitatea poziţiei, soluţia nu este uşoară: **1.Re1 !** Th1 2.f2 Cg1 3.Ne2+ Cf3× !

Problema nr. 348 are „un conţinut bogat, în care găsim elemente cu un caracter nostim şi paradoxal, specific acestui gen", după cum a calificat-o dr. Paros, arbitru al concursului.

Soluţia este surprinzătoare, iar succesiunea mutărilor perfectă şi fin motivată: **1.Rd7 !** g4 2.Nh1 ! Ng2 3.Re6 Nh3 4.Nd5 g5+5.f5 e:f6 e.p.× ! Abundenţa pieselor

348. M. Gohn
„Revista Română de Şah", 1948
Premiul III



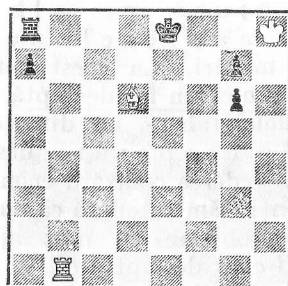
Ajutor 5×

negre este justificată de necesitatea de a elimina soluţiile marginale, care ar fi posibile din cauza lungimii soluţiei.

Pentru a masca mai bine intenţia, compozitorii introduc uneori s o l u ţ i i a p a r e n t e (curse), uşor de găsit care, totuşi, din anumite motive, nu pot fi luate în considerare.

Iată un exemplu elocvent.

349. P. Leibovici
„Magyar Sakkvilag", 1948
Lauda 1



Ajutor 2×

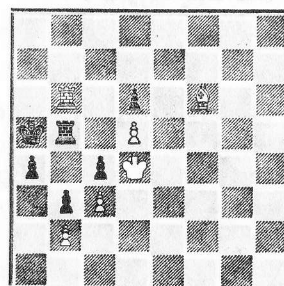
La prima vedere, problema se rezolvă uşor prin 1.0–0–0+ Rb7 2.Td7 Tb8×. Însă această soluţie nu poate fi valabilă, deoarece rocada negrului nu este posibilă, fiindcă regele negru a trebuit să mute spre a-i da regelui alb posibilitatea să pătrundă pe orizontala a 8-a.

În consecinţă, trebuie să admitem că soluţia reală va fi analoagă, însă fără rocadă: **1.Td8 !** Tf1 2.Td7 Tf8×.

Adesea dezlegătorul, în căutarea soluţiei, începe cu aprecierea rolului pieselor albe în construirea poziţiei de mat, după care pune la contribuţie şi piesele negre în vederea desăvîrşirii plasei de mat din jurul regelui negru. De aceea, compozitorul caută să-i „servească" dezlegătorului (ca să-l deruteze !) cîte un joc aparent (la care jocul de încercare îl începe albul !), dar care eşuează din lipsă de tempo, cînd prima mutare va fi chemat s-o facă negrul !

Iată un exemplu elocvent.

350. S. Thau
„Revista Română de Şah", 1933

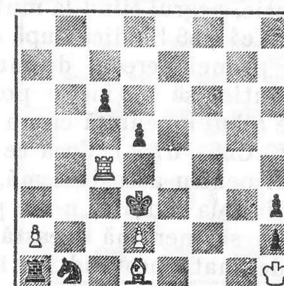


Ajutor 2×*
(„*" arată existenţa jocului aparent)

Poziţia simplă uşurează dezlegătorului găsirea poziţiei de mat cu folosirea pieselor albe prezente: 1...Nd8 2.Tb4 c:b4×. Dar la maturi ajutoare începe negrul ! Dezlegătorul, încercînd să realizeze matul de mai sus, făcînd prima mutare cu negrul, se va convinge după cîteva încercări infructuoase, că acesta nu este posibil. Abia mai tîrziu va putea ghici soluţia intenţionată, care începe cu o mutare surprinzătoare — capturarea turnului alb: **1.R:b6 !** Re4 2.Rc5 Nd4×.

Dar iată o problemă frumoasă, avînd o soluţie, ca şi jocul aparent, în 3 mutări.

351. P. Leibovici
„Schach", 1955
Premiul I

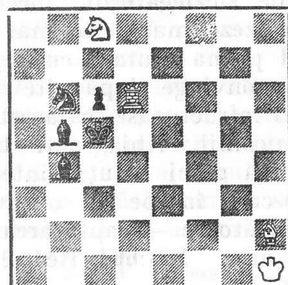


Ajutor 3×*

Jocul aparent, frumos şi spiritual, nu poate să nu captiveze pe dezlegător: 1...Th4 ! 2.c5 Ng4 ! 3.Rc4 Ne2× ! Jocul real se descoperă însă cu mai multă greutate: **1.c5 !** Tc1 ! 2.Cc3 ! d:c3 3.Rc4 Ne2×.

Problema nr. 352 realizează o temă spirituală descoperită de autorul ei.

352. **L. Bukovinszky**
„Probleemblad", 1964



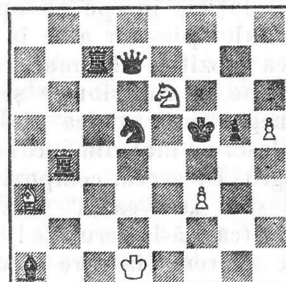
Ajutor 2×*

Jocul aparent se descoperă cu uşurinţă: 1...Ne5 2.Cc4 Nd4×. Menţionăm totodată că prezenţa jocului aparent nu este esenţială pentru tema „Bukovinszky". În soluţie, negrul fiind la mutare, după **1.Cc4** Cb6 !, adică după efectuarea primei perechi de mutări din soluţie, se obţine o poziţie în care albul **ameninţă** cu un mat nou (2...Cb6—d7×). **Ceea ce este esenţial pentru această temă, negrul fiind la mutare, n-are posibilitatea să menţină această poziţie de mat, neavînd la îndemînă nici o mutare indiferentă de aşteptare. Totuşi, pentru ca să-l ajute pe alb să facă mat la mutarea a 2-a, negrul capturează una din piesele atacatoare** ale albului: 2.C:d6 Ng1× !

În căutarea formei celei mai reuşite, compozitorii au avut prilejul să observe că, uneori, schimbarea locului unei piese, înlocuirea unei piese prin alta, mutarea poziţiei întregi sau, în fine, rotirea tablei, dau naştere la o poziţie aproape identică cu cea iniţială, avînd însă o cu totul altă soluţie. Astfel au luat naştere problemele g e m e n e, avînd poziţii asemănătoare dar cu soluţii diferite.

Iată cîteva probleme cu gemeni.

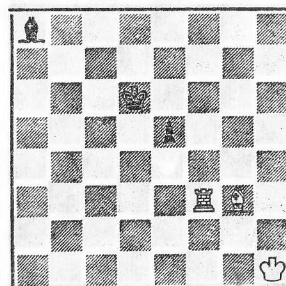
353. **Gheorghe Szondy**
„British Chess Magazine", 1976



Ajutor 2×
Gemen: cu Na3 la h8

Soluţiile celor două probleme gemene, realizînd aceeaşi idee în mod simetric, sînt încununate de

354. **Costin Teodoru**
„Revista de Şah", 1963

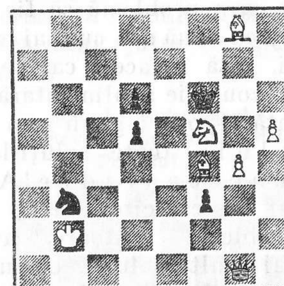


Ajutor 3×
Gemen: cu R negru la e4

maturi regulate: a) 1.Tb2 Nd6 2.Cf6 Cd4×; b) 1.Tf4 Nd4 2.Ce7 Cg7×.

Ca şi la problema precedentă, gemenul se obţine prin schimbarea locului unei singure piese, soluţia fiind mai lungă. Se remarcă economia perfectă a materialului: toate piesele prezente (afară de R alb) iau parte la tabloul de mat. **Iată cele două soluţii, culminînd cu maturi identice (ecouri):** a) **1.Nd5** Ne1 2.e4 Tf6+ 3.Re5 Nc3× şi b) **1.Rd4** Nh4 2.e4 Tc3 3.Nd5 Nf6×.

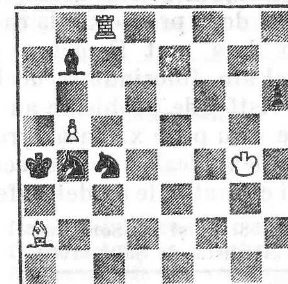
355. **Adrian Lapedatu**
Campionatul României, 1962
Locul II



Ajutor 2×
Gemeni: b) cu ♖ la g1; c) cu ♝ la g1; d) cu ♞ la g1

Iată soluţiile încheiate cu tablouri de mat distincte, afară de gemenul d, care, spre regret, repetă matul din c: a) **1.Da7** Ce3 2.Dg7 C:d5×, b) **1.Te1** Ng3 2.Te5 Nh4×, c) **1.Ne3** Nh6 2.Ng5 Ng7× şi d) **1.Ch3** Nh6 2.Cg5 Ng7×.

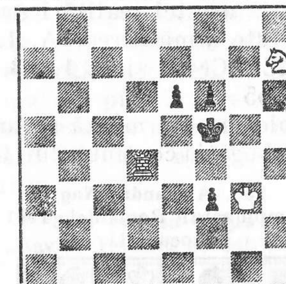
356. **P. Leibovici**
„Fairy Chess Review", 1936



Ajutor 3×
Gemen: toate piesele cu un rînd mai jos

O compoziţie spirituală, realizînd maturile cu ajutorul bateriilor reciproce între cele două figuri albe: a) **1.Cb6** Tc1 2.R:b5 Ta1 3.Ra6 Nc4× şi b) **1.Cb1** Nh8 2.Ra2 Tg7 3.Ra1 Ta7×.

357. **Eugen Rusenescu**
„Buletin Problemistic", 1977



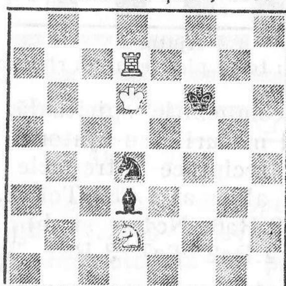
Ajutor 2×
b) 90° spre dreapta; c) 90° spre stînga.

a) 1.e5 Cf8 2.e4 Td5×; b) 1.f2 Ce2 2.f3 Te5×; c) 1.f5 Td4+ 2.Re5 C:c6×. **O foarte reuşită folosire a rotirii tablei, cei trei gemeni fiind culminaţi de maturi regulate.**

Fantezia compozitorilor i-a îndemnat să mai construiască astfel

de poziţii, în care să fie reprezentate, simultan şi sub aceeaşi formă, cîte două probleme, la care se face o dată mat R negru şi o dată cel alb, folosindu-se aceleaşi piese! Astfel de probleme au fost numite d u p l e x. Iată o problemă duplex ideală, foarte economică şi cu maturile model perfecte.

358. C. şi D. Soreanu
„Revista de Şah", 1964

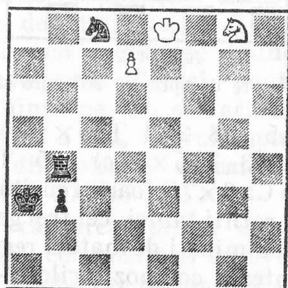


Ajutor 2× (duplex)

Soluţia acestei realizări remarcabile este următoarea: A. **1.Ng6** Rd5 2.Cf5 Ce4≠ şi B. **1.Cb3** Ne4 2.Cc5 Cb5≠.

Problema ce urmează se impune prin bogăţia conţinutului: fiind

359. Alexandru Nagy
Campionatul României, 1961
Locul III



Ajutor 2×* (duplex)

tot un duplex, are şi jocuri aparente, cu soluţii variate şi bine conturate, sub formă de miniatură. Direct (începe negrul). Joc aparent: 1...d:c8D 2.Ra4 Da6×; soluţia: 1.b2 d8D 2.Tb3 Da5×. Invers (începe albul). Joc aparent: 1...Tb8 2.Ce7 Cd6×; soluţia: 1. Ch6 Tg4 2.Cf7 Tg8×.

*

Abundenţa soluţiilor marginale la probleme ajutoare, ca rezultat al cooperării între piesele negre şi albe, cooperare care uneori este greu de prevăzut, face ca înlăturarea soluţiilor neintenţionate de autor să devină foarte dificilă, adesea chiar de neînvins. În această situaţie, compozitorii au acceptat ca o problemă să fie prezentată cu două sau cu mai multe soluţii, însă în acest caz se impune o condiţie suplimentară importantă — o m o g e n i t a t e a j o c u l u i — toate soluţiile realizînd a c e e a ş i i d e e! Astfel au luat naştere cîteva t i p u r i de probleme ajutoare, avînd ori mai multe soluţii, ori unica soluţie, ramificîndu-se în variante.

La început, tipurile au fost numite cu numele autorilor ce le-au propus, spre exemplu: „tipul Neumann 3", ceea ce înseamnă că problema are 3 soluţii, sau „tipul Oniţiu 2", însemnînd că problema respectivă are o singură cheie, admiţînd 2 variante începînd cu prima mutare a albului etc.

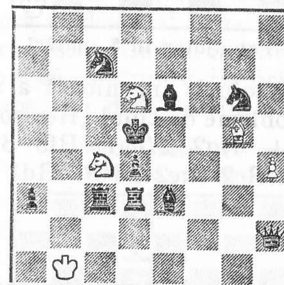
Pentru probleme ajutoare cu mat în d o u ă mutări, pentru claritatea enunţului, au fost pro-

puse, în cadrul conferinţei FIDE (Varna 1969), de către reprezentantul Franţei — J. Bertin, nişte formule, arătînd mai precis esenţialul fiecărui tip, după cum este specificat în tabelul următor.

Denumirea tipului	Prima mutare		A doua mutare		Formulă pt.aj.2×	Nr. soluţiilor	Nr. variantelor
	negru	alb	negru	alb			
Clasic	1	1	1	1	1.1.1.1	1	1
Neumann a	a	1	1	1	a.1.1.1	a	fiecare soluţie cu cîte o variantă
Dawson a/b	a	b	1	1	a.b.1.1	a	fiecare soluţie cu *b* variante albe
Kardos a/c	a	1	c	1	a.1.c.1	a	fiecare soluţie cu *c* variante negre
Oniţiu b	1	b	1	1	1.b.1.1	1	o soluţie cu *b* variante albe
Barthelemy c	1	1	c	1	1.1.c.1	1	o soluţie cu *c* variante negre
Gussopulo b/c	1	b	c	1	1.b.c.1	1	o soluţie cu *b* variante albe şi *c* subvariante negre
Hernitz a/b/c	a	b	c	1	a.b.c.1	a	*a* soluţii cu *b* variante albe şi *c* subvariante negre

Iată o problemă constituind o performanţă remarcabilă în realizarea unui ajutor de tipul Neumann 7.

360. L. Bukovinszky
„Revista de Şah", 1963
Premiul III

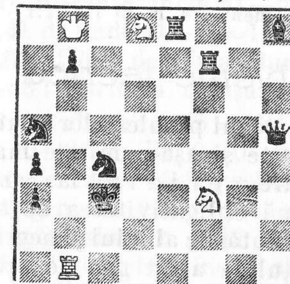


Ajutor 3× (7 soluţii)

I. **1.Ce5** Cb6+ 2.R:d6 Nh6 3. Tc6! Nf8≠; II. **1.Cb5** Cb7 2. R:c4 Ne7 3.Nd5! Ca5≠; III. **1. Tb3**+ Cb2 2.Re5 Ra1 3.Cd5! Cbc4≠; IV. **1.Nf5** Cf7 2.Re4 N:e3 3.Cd5! Cg5≠; V. **1.Te2** Cb2 2.Re5 Ne7 3.Cd5! C:d3≠; VI. **1.De5** Cf7 2.Re4 Cd2+ 3.Rf5 Ch6≠; VII. **1.Cf4** Cd2 2.Re5 Ne7 3.Cd5! Cf3≠. De remarcat că, dintre cele şapte soluţii, toate, cu excepţia ultimei, se termină cu maturi pure!

Problema ce urmează ne înfăţişează un mat ajutor de tipul „Oniţiu 2".

361. Valeriu Oniţiu
„Revista Română de Şah", 1938



Ajutor 3× (2 variante albe)

Ambele variante încep cu aceeaşi cheie: **1.Te4!** Ce6 2.Cb2 Cc5 3.Tb4 Tc1≠, 1...Ch4 2.Rd4 Cf5+ 3.Rd5 Tb5≠. Cele două tablouri de mat reprezintă un **cameleon-ecou** de o frumuseţe incontestabilă.

Nu vom mai insista asupra celorlalte tipuri, mai rar întîlnite şi mai puţin atractive. Ne vom limita doar la prezentarea unui s i s t e m m i x t, propus de compozitorul sovietic E. P. Sorokin, care sistem se bazează pe transmutarea tipurilor în gemeni. Astfel, la problema ce urmează găsim tipul „Neumann 2" (2.1.1.1), iar la gemenul rezultat după plasarea Cf4 la f5, apare tipul „Oniţiu 2" (1.2.1.1).

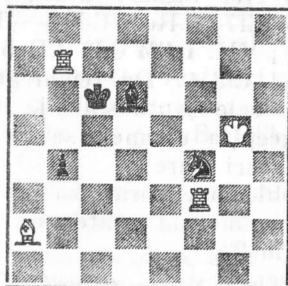
a) I. **1.Cd3** Tf5 2.Cc5 Nd5×, II. **1.Cd5** Tf4 2.Rc5 Tc4×.

b) **1.Nc5 Te3 2.Rd6 Te6**×, 1...Td3 2.Cd6 Nd5×.

Sînt cunoscute şi probleme la care se ajunge, prin cooperare între alb şi negru, nu la poziţia de mat, ci la poziţia de p a t pentru negru, sau chiar la un p a t r e c i p r o c!

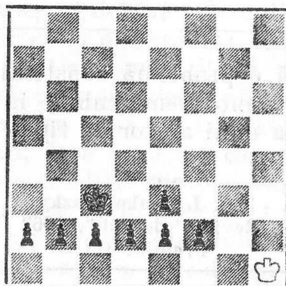
Iată un exemplu clasic de pat ajutor.

362. Eugen P. Sorokin
„Buletin Problemistic", 1974



Ajutor 2× (2.1.1.1)
Gemen: Cf4 la f5 (1.2.1.1)

363. Wolfgang Pauly
„The Problemist", 1932



Pat ajutor în 5 mutări

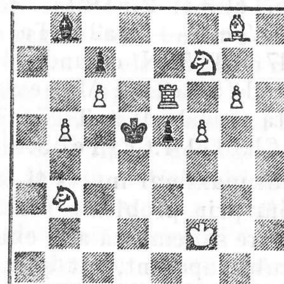
Iată soluţia ingenioasă a acestei probleme de tipul „Rex solus": 1.f1T+ Rg2 2.Ta1 Rf3 3.c1N R:e3 4.Rc2 R:e2 5.Rb1 Rd1 pat!

Probleme feerice

Din genul problemelor ajutoare fac parte şi aşa-numitele maturi ajutoare s e r i a l e, la care se suprimă obligativitatea de a alterna mutările albului şi negrului. Enunţul la acest gen de probleme sună astfel: m a t a j u t o r î n s e r i e de *n* mutări, ceea ce înseamnă că începe negrul şi efectuează *n* mutări consecutiv (în serie) într-o ordine strict precisă. Albul nu joacă în soluţie decît o singură dată, făcînd ultima mutare însoţită de mat, după ce negrul a efectuat toate *n* mutări din serie în vederea creării poziţiei de mat pentru regele propriu.

Iată un exemplu edificator.

364. Leon Loeventon
Inedită

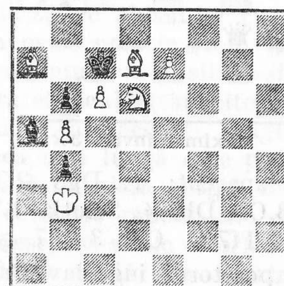


Mat ajutor serial în 10 mutări

Iată soluţia: 1–8.Re4:f5:e6–d5–c4:b5:c6–d5 9.c6 10.Nd6 Cg5≠!

Şi mai curioase sînt ajutoarele în serie la care există, în poziţia iniţială, un joc aparent: dacă albul ar fi la mutare, el este în măsură să dea mat într-o mutare. Negrul însă, fiind la mutare, este nevoit să captureze cu prima sa mutare una din figurile albe active sau chiar pe aceea care este gata să-i declare mat, ca la problema nr. 365.

365. S. Šaletici
„Problem", 1964



Mat ajutor serial în 8 mutări

Albul, la mutare, ar putea să joace 1...Cd6–e8≠! Negrul fiind însă la mutare, nu are decît să inaugureze seria de mutări prin capturarea calului alb: 1–5. R:d6–c5:b5–c5–d6 6.b5 7.Nd8 Rc7 e8C≠!, rezultînd matul din jocul aparent, cu singura deosebire că, de data aceasta, cîmpul d8, în loc să fie păzit de pionul alb, este autoblocat.

*

Dintre genurile la care se impun anumite condiţii, prezentăm, înainte de toate, aşa numitele maturi m a x i m a l e, la care negrului i se impune să efectueze de fiecare dată mutarea **cea mai lungă** (din punct de vedere geometric). Pentru a determina lungimea mutării, s-a luat drept unitate de măsură distanţa între centrele a două cîmpuri vecine pe orizontală sau verticală. Astfel, distanţa între a1–b1=1, iar între a1–a8 sau a1–h1=7. Pentru mutarea nebunului (în diagonală) distanţa între a1–b2=$\sqrt{2}$=1,41 de unde a1–f6=1,41×5=7,05, fiind deci mai lungă ca a1–a8! Săritura calului este egală cu a1–b3=$\sqrt{5}$=2,24 şi, în fine, 0–0=4, iar 0–0–0=5.

Este evident că la probleme de acest gen nu există nici un fel de luptă, singura grijă a negrului fiind să determine şi să efectueze mutarea cea mai lungă, urmărind doar „cu curiozitate" efec-

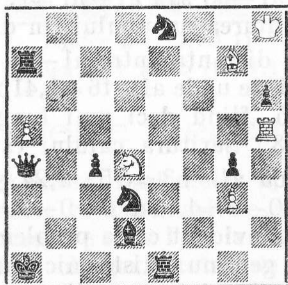
tele ce se produc în urma manevrelor întreprinse de piesele albe. Numai în cazul cînd negrul are la îndemînă două sau mai multe mutări **de aceeași lungime**, el are latitudinea să aleagă pe aceea care ar împiedica intenția albului!

Este evident că în cazul atacului direct la rege, negrul va fi obligat să renunțe la efectuarea mutării celei mai lungi pentru a alege totuși mutarea cea mai lungă cu care să-și acopere regele atacat.

Sînt cunoscute probleme cu mat maximal d i r e c t, la care albul începe și face mat regele negru în n mutări, și cu mat maximal i n v e r s, la care albul începe și joacă în așa fel ca negrul, efectuînd ultima mutare din enunț, să facă mat regele alb.

La problema ce urmează se realizează un mat direct, după o introducere de două mutări, în patru variante.

366. W. Pauly
„The Chess Amateur", 1927

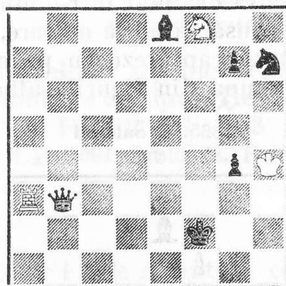


Mat maximal în 5 mutări

Soluția acestei capodopere a marelui compozitor român începe cu **1.Tb5!** T1e7 2.Te5, după care negrul dispune de patru mutări de aceeași lungime, rezultînd următoarele patru variante: 2... N:a5 3.Cf3 Ne1 4.Cd2 Dd1(7) 5. Ta5≠; 2...Ng5 3.Ce6 Ne1 4.Cb4 Ng5 5.Te1≠; 2...Dd1 3.Cb3+ D:b3 4.Te1++ Ra2 5.Ta1≠ și 2...Dd7 3.Tb5 N oriunde 4.Tb2 N oriunde 5.Cc2≠! Mai există o variantă secundară: 1...T:g7 2.Tb7! Te7 3.Cb5 Te1 4.Cc3 Te7 5.Tb1≠.

Matul maximal invers îl exemplificăm prin problema următoare, la care se remarcă atît existența jocului aparent, cît și faptul că, în soluție, cu toată prezența pe tablă a figurilor cu mers mai lung, matul se realizează de către modestul pion, care la un moment dat este acela care poate să efectueze mutarea cea mai lungă.

367. A. F. Ianovcic & V. Nestorescu
„Schach", 1961
Premiul III



Maximal invers 3×

Joc aparent: 1...Dg8 2.Tb3! D:b3 3.Ce6 Dh3≠. Soluția: **1.Ta7!** Dg8 2.Tf7+ Cf6 3.Cd7 g5≠!

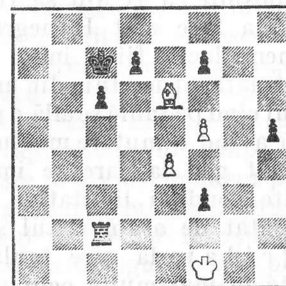
Compozitorul iugoslav Branko Pavlovici a sesizat însă că genul de probleme maximale clasice nu poate exploata toate posibilitățile ce-i oferă ideea de bază a acestui gen. Aceasta pentru că la problemele maximale clasice, piesele negre acționează conform regulilor ortodoxe, făcînd inaccesibile regelui alb t o a t e cîmpurile atacate de ele, în timp ce li se permite a-și apăra regele propriu doar prin mutările cele mai lungi, **ceea ce este lipsit de logică și nu rezistă în fața criticii obiective.**

Pentru a respecta neștirbită ideea de bază a genului de maximale trebuiesc considerate l e g a l e — admisibile și logice — în orice poziție, numai acele mutări ale pieselor negre care sînt cele mai lungi. În acest caz apar niște posibilități nebănuite, originale și foarte interesante, fiind în același timp s p e c i f i c e acestui gen și putînd fi adaptate tuturor tipurilor de probleme. Acest gen de probleme maximale (cunoscut de altfel încă din anul 1923) a căpătat denumirea de „exact maximal".

Pentru a înțelege mai bine specificul acestui fel de maximale trebuie să ne obișnuim cu ideea că, în orice poziție și în fiecare moment, mutarea posibilă și deci singura eficientă (sau cîteva mutări dacă au aceeași lungime!) este cea mai lungă care poate fi efectuată de piesa neagră respectivă, celelalte mutări ale aceleiași piese, ca și ale celorlalte figuri de pe tablă, mai scurte, fiind fără nici un efect! În momentul cînd mutarea cea mai lungă este efectuată și rămîne ireversibilă, devine posibilă și deci eficientă o altă mutare a aceleiași piese sau a unei alte figuri care va avea lungimea cea mai mare.

Să cercetăm problema de mai jos pentru a ne edifica asupra esenței acestui gen.

368. B. Pavlovici
„Problem", 1965



Mat exact maximal în 4 mutări

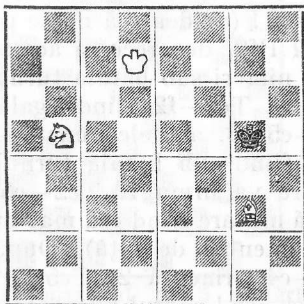
Mutarea cea mai lungă a negrului este Tc2—h2, punctul h2 fiind u n i c u l cîmp care se află „sub focul" turnului. Regele alb „scurtează" această mutare și-l obligă să facă o altă mutare: 1. Rf1—e2! (evident că nu se poate juca 1.Rf2, deoarece în acest caz el va nimeri sub bătaia turnului, mutarea Tc2—f2 fiind egală cu Tc2—c5=3, ambele puncte — c5 și f2 fiind sub bătaia turnului), la care va urma 1...Tc2—c5 (această mutare fiind cea mai lungă în momentul de față). După 2. Ne6—c4 urmează 2...Tc5:f5, iar la 3.e4—e5! negrul nu poate continua decît cu 3...d7—d5, primind o ripostă spectaculoasă: 4.

e5:d6 e.p, după care regele negru este atacat de pionul alb, dar negrul nu dispune în acest moment decît de o singură mutare 4...Tf5—a5, care nu-i apără regele atacat. Deci, la mutarea următoare regele va putea fi capturat, ceea ce înseamnă că la mutarea a 4-a regele negru este mat!

Din specificul acestui gen rezultă că este paradoxal, dar cu totul posibil ca R alb să fie în măsură a face mat R negru în mod nemijlocit, fiind imun față de contraatacul acestuia din urmă, în cazul cînd pe tablă se află o piesă neagră avînd o mutare mai lungă!

Un alt gen la care se impun anumite condiții limitative este reprezentat de așa-numitul ș a h c u g r i l a j, la care tabla se împarte în mai multe ochiuri de 2×2 cîmpuri, iar piesele ce se află într-un ochi n - a u d r e p t u l s ă a c ț i o n e z e (a muta sau a captura) în nici un fel. Iată un exemplu edificator.

369. H. Schlegl
„Die Schwalbe", 1971



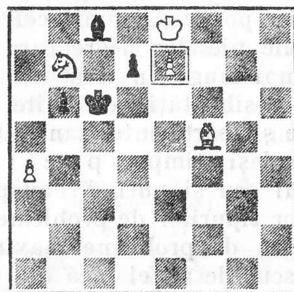
Mat ajutor în 3 mutări
a) tabla cu grilaj (Gitterschach, germ.)
b) tabla fără grilaj

a) Nf3 nu poate muta la h4, nici Rg5 la g6, h6 sau h5! Soluția: 1.Rf5 Rd6 2.Rc4 Cc3+ 3.Rd4 Nf2×!

b) Dacă suprimăm grilajul, matul ajutor se obține pe o altă cale: 1.Rf6 Rc6 2.Re7 Cd6 3. Rd8 Nh4×.

Genul cu p i e s e l e n e u t r e îl prezentăm în mod sumar, fără a insista prea mult asupra lui. O piesă n e u t r ă poate fi mutată atît de alb, cît și de negru, cînd partea respectivă este la mutare. Iată un exemplu edificator.

370. J. E. Driver
„Feenschach", 1966



Ajutor 2×

Pionul e7 este neutru. Negrul, la mutare, joacă 1.e7—e5, dar după 1...Nf5—e4+ 2.d7—d5, albul ia „en passant" pionul d5 cu pionul neutru 2...e5:d6×! De menționat că negrul nu poate să-și acopere regele prin d6—d5, întrucît va rămîne în șah de la acest pion care este neutru și albul este la mutare.

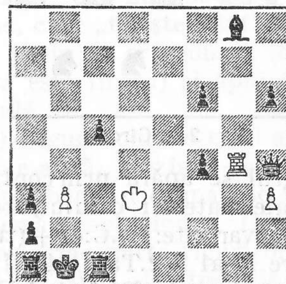
O piesă neutră poate captura o altă piesă care este și ea neutră, dar nu se admite capturarea de către alb a unei piese albe prin piesa neutră, ca și de către negru a unei piese negre.

Pionii neutri promovează tot în figuri neutre.

Și, în fine, o piesă neutră poate fi considerată de către unul din parteneri albă sau neagră, după cum îi convine mai bine.

Revista olandeză „Probleemblad" a organizat un concurs de probleme ajutoare cu mat în 2 mutări, avînd soluția în trei faze: A. o piesă este albă, B. aceeași piesă este neagră și C. aceeași piesă este neutră. Iată un exemplu.

371. I. B. Verdonk
„Probleemblad", 1968



Ajutor 2×

A. (pion b3—alb): 1.f3 Tb4 2.c4 b:c4×;

B. (pion b3 — negru): 1.b2 Tg1 2.Td1+ T:d1×;

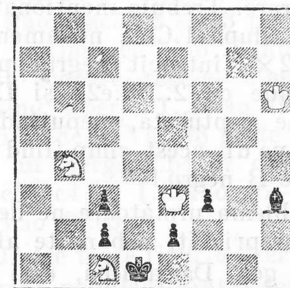
C. (pion b3 — n e u t r u): 1. b3—b2 (negrul consideră acest pion negru) T:g8 2.R:b2 (acum îl consideră alb) Tb8×.

Încă un gen feeric curios, inventat de compozitorul francez Pierre Monréal în anul 1968, și cunoscut sub denumirea p i e s e l e C i r c é.

Piesele „Circé" sînt piese normale, posedînd, pe lîngă toate proprietățile cunoscute, încă una neobișnuită: după ce este capturată de o piesă adversă, cea capturată r e n a ș t e, așezîndu-se instantaneu pe cîmpul său inițial continuînd să funcționeze în mod obișnuit. Aceasta, însă, numai în cazul dacă cîmpul respectiv nu este ocupat de nici o piesă, în caz contrar, piesa capturată trebuie îndepărtată, rămînînd capturată definitiv. În consecință, un pion capturat pe coloana „e" va reapare pe e2, dacă-i alb și la e7, cînd este negru. Un cal negru capturat pe un cîmp alb va renaște în același moment pe cîmpul g8, iar calul alb capturat pe cîmpul negru va renaște pe g1. Cu celelalte figuri se va proceda după același principiu.

Proprietatea descrisă a pieselor „Circé" creează posibilități neobișnuite și dă naștere la situații spectaculoase, pe care le vom găsi în exemplele următoare.

372. J. P. Boyer
„Probleemblad", 1968



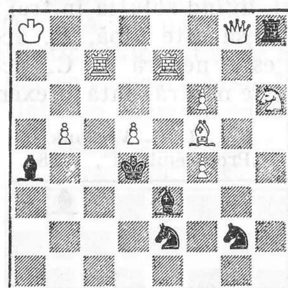
2× Circé

Diagrama ne înfăţişează tema „Röpke“ în trei variante, avînd caracterul de anti-dual, în urma promoţiilor pionului negru e2. Menţionăm că la probleme ortodoxe această temă nu poate fi reprezentată decît în două variante, în urma promoţiei pionului în damă sau cal. Cheia soluţiei, în cazul de faţă, este 1.Cb3 ! cu ameninţarea 2.Dc1 ×. Negrul se apără prin deblocarea preventivă a cîmpului e2, pionul transformîndu-se în D (sau C), la care urmează, în mod surprinzător 2. D:e1 × ! ! (D neagră sau C reapar în momentul capturării lor la d8, respectiv la b8 însă D albă nu poate fi capturată de R negru, întrucît acesta va rămîne „în şah“ de la D albă renăscută pe d1 !; 1...e1T 2.Dd3 × (de data aceasta nu se poate captura turnul la e1, deoarece acesta va reapare la h8, atacînd R alb !); 1...e1N 2.D:f3 × (nu merge capturarea nebunului pentru că şi în acest caz R alb va fi atacat de nebunul negru renăscut la f8). Varianta secundară 1...Re1 2.D:e2 ×, dama fiind „apărată“ de D ce ar renaşte după capturare. Trebuie menţionat însă că, după 1.Cb3, nu ameninţă 2.D:e2 ×, întrucît negrul poate răspunde cu 2...f3:e2 ! şi D va rămîne capturată, neputînd renaşte pe d1, acest cîmp fiind ocupat de R negru !

Problema următoare ne dezvăluie proprietăţi nebănuite ale acestui gen. Dama albă, deşi este legată de Th8, această legare este relativă, deoarece D poate captura Cg2 fără să se sinchisească de faptul că-şi lasă R propriu în bătaia turnului, întrucît calul capturat reapare la g8 !

Aşadar, după 1.D:g2 !, se ameninţă 2.De4 ×, R alb fiind acoperit de Cg8, care împreună cu Th8 constituie o baterie!

373. **J. P. Boyer**
„Probleemblad“, 1968



2 × Circé

Negrul se apără prin contraşahuri ale bateriei calului, rezultînd trei variante: 1...C:e7 + (turnul reapare la a1 !) 2.Ta1: a4 × ! ! (N negru reapare la f8, ferind R alb de atacul Th8), 1...C:f6 + (pionul reapare la f2) 2.f2:e3 × ! ! (Nd8 !), 1...C:h6 + (Cg1 !) 2. Cg1:e2 × (Cg8 !). 1...Cc3(g3)? 2.De4 × ! (nu merge 2...C:e4 din cauza reapariţiei damei la d1 cu „şah“).

Probleme cu figuri feerice, cu tabla transformată în cilindru etc.

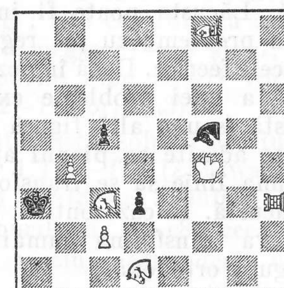
Cînd condiţiile speciale, prezentate mai sus nu-l ajută pe compozitor la realizarea ideii concepute, el poate să recurgă la introducerea diferitelor figuri feerice, cu mers neobişnuit.

După felul lor de mişcare, se deosebesc trei grupe de piese de şah: 1) figuri cu mers limitat, putîndu-se deplasa pe cîmpuri anumite, ţinînd cont, desigur, de faptul dacă cîmpul respectiv este liber sau ocupat de piesa proprie. Dintre figurile ortodoxe, aparţin acestei grupe R şi C, iar în şahul vechi — Fers (cîte un cîmp în diagonală) şi Alfil (sărind peste un cîmp în diagonală). Dintre figurile luate din jocul vechi chinezesc există Mao — care se mişcă şi capturează ca şi calul, dar nu poate sări peste piese, ci se „tîrăşte“, întîi pe cîmpul vecin în ortogonală (dacă acesta este liber !) şi apoi în diagonală.

2) Figuri cu deplasare lineară, aşezîndu-se pe orice cîmp liber sau ocupat de o piesă adversă, capturînd-o. Din grupa aceasta fac parte figuri ortodoxe — D, T şi N. Dintre cele feerice putem numi pe Călăreţul nocturn, precum şi un grup de figuri cu mers combinat, după cum dama ortodoxă combină mersul turnului cu al nebunului: Amazoana, combinînd D + C, Împărăteasa = T + C şi Prinţesa = N + C.

3) Figuri cu mers săritor care nu pot să mute decît atunci cînd au peste ce sări. Din grupul acesta face parte, în primul rînd, Lăcusta, o figură destul de comună. Mai există un grup de figuri cu mers „normal“, dar care pot captura numai sărind peste obstacole, putîndu-se aşeza pe oricare cîmp dincolo de obstacolul sărit. Acestea sînt: **Leo** — mută ca dama, **Pao** — mută ca turnul, **Vao** — mută ca nebunul. Toate aceste trei figuri fac parte din grupul metafigurilor, care mută ca figuri ortodoxe, dar „activează“ (capturînd sau declarînd „şah“) numai sărind şi aşezîndu-se pe oricare cîmp. Dăm mai jos un exemplu edificator.

374. **Zdenek Mach**
„Fairy Chess Review“, 1946



2 ×
Pao h3, Vao f8, Mao c3, d1 şi f5.

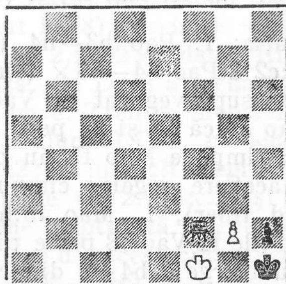
Soluţia: 1. Pao h3—h4 (tempo) d:c2 2.Pao h4—h3 × (cîmpul b4 este supravegheat de Vao f8, iar Pao atacă a3 şi b3 peste Mao c3, în timp ce Mao f5 nu poate să-şi acopere regele, cîmpul f4 nefiind liber); 1...Mao f5:h4 2. b:c5 × (de la Vao f8 peste pionul c5; nu merge 2.b4 +? din cauza 2...c5—c4 !); 1...Mao f5—d6(e7) 2. Vao f8:c5 ×.

Dintre toate figurile feerice, cele mai populare sînt Lăcusta şi

Călăreţul nocturn. Le vom prezenta mai jos ceva mai detailat.

Lăcusta, avînd drept simbol „dama întoarsă", se mişcă ca şi dama, dar numai atunci cînd are peste ce sări, plasîndu-se pe cîmpul situat imediat în spatele piesei (proprii sau adverse) peste care a sărit. Dacă acest cîmp este ocupat de o piesă adversă, aceasta va fi capturată, iar dacă pe cîmpul respectiv se află o piesă proprie, cîmpul devine blocat şi, deci inaccesibil pentru lăcustă, dar piesa respectivă devine apărată de lăcustă. Lăcusta poate fi introdusă în probleme cu joc regulat sau în cele feerice. Dacă în poziţia iniţială a unei probleme există o lăcustă (sau o altă figură feerică), se admite ca pionul ajuns pe ultima linie să se transforme şi în lăcustă. În caz contrar, pionul se va transforma numai într-o figură ortodoxă.

375. Valeriu Oniţiu
„Die Schwalbe", 1929

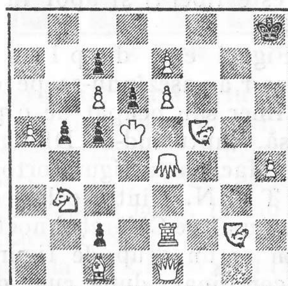


6×

Negrul este în poziţie de pat. Albul, cu prima mutare, dă posibilitate lăcustei să facă o mutare: 1.g3 ! Lh4 2.g4 Lf4 3.g5 Lh6 4.g6 Lf6 5.g7 Lh8 şi acum albul capturează lăcusta, transformîndu-şi pionul în lăcustă — 6.g:h8L×!

Călăreţ nocturn avînd simbolul „cal întors", are mersul unui cal cu raza de acţiune mai lungă, putînd face pînă la trei sărituri consecutive într-o linie rectilinie (şi nu în zig-zag). Este unica figură în stare să lege dama adversă, imobilizînd-o total. Specificul figurilor prezentate mai sus iese la iveală în soluţia admirabilei probleme de mai jos, la care găsim şi promoţia multiplă a pionului negru.

376. G. Debarbieux
„Thèmes 64", 1957
Premiul II



Mat invers maximal în 2 mutări

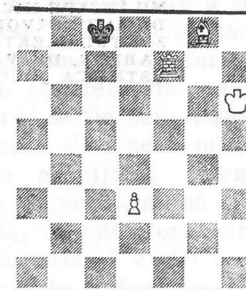
În poziţia din diagramă, negrul, dacă ar fi la mutare, ar putea să aleagă una din cele patru mutări posibile avînd aceeaşi lungime: Rh8—g8, Rh8—h7, b5—b4 sau c5—c4. După efectuarea cheii **1.Cn f5—d1**, apare posibilitatea unei mutări mai lungi, 1...c2:d1, care va fi însoţită, desigur, de o promoţie a pionului.

În consecinţă, negrul va încerca să promoveze acest pion în toate figurile admise de condiţiile impuse acestui gen, căutînd astfel să zădărnicească realizarea enunţului. Vor rezulta următoarele variante: 1...c:d1D+ 2.Td2 ! Dh5≠, 1...c:d1T+2.Cd4 ! T:d4≠, 1...c:d1N 2.Ne3 ! N:b3≠ (fără Ne3 albul ar putea să pareze matul prin 3. Cn g2—c4 !), 1...c:d1C 2.Dc3+C:c3≠ (capturarea damei albe constituie cea mai lungă apărare contra „şahului" !), 1...c:d1L 2.Ca1! Ld1—f3≠ (menţionăm că, dacă n-ar fi existat pe7 sau Cn la g2, matul n-ar fi posibil din cauza apărării eficiente 3.Le4—e7 sau, respectiv, 3. Le4—g2 !) şi 1...c:d1Cn 2.Cn g2—e3 (împiedicînd 2...Cn d1:f5) Cn d1—h3≠ !

Specificul problemelor cilindrice este redat în mod ingenios de următoarea compoziţie (diagrama 377).

Observăm, în primul rînd, că este suprimată coloana „h", astfel că se obţine un efect surprinzător în urma formării unui cilindru prin unirea coloanelor „a" cu „g": Nf8 controlează atît cîmpurile negre e7—a3 şi g7, cît şi cîmpurile albe a6—f1 (prin g7) şi g2—f1 (prin a3).

377. Sergiu Thau
„Revista Română de Şah", 1934



Mat cilindric în 3 mutări

Iată, deci, soluţia acestui „Baby": 1.Te7—f7 ! (Zugzwang) Rc8—d8 2.Nf8—a3 ! (luînd sub foc cîmpurile d7 şi c8, ceea ce nu lasă regelui negru decît un singur cîmp liber — e8) Rd8—e8 3.Tf7—f8×!. 1...Rc8—b8 2.Nf8—a6! (prin g7) Rb8—a8 3.Tf7—f8× (cîmpul a7 este păzit de Rg6 !).

Despre dezlegarea problemelor

NU ÎNCAPE NICI O ÎNDOIALĂ CĂ DEZLEGAREA PROBLEMELOR DE ȘAH DEZVOLTĂ GÎNDIREA UNUI ȘAHIST, ÎI LĂRGEȘTE ORIZONTUL CREATOR, ÎL AJUTĂ SĂ SE DEBARASEZE DE JUDECATA ȘABLON, DEZVĂLUIE ÎN FAȚA SA, ÎN CEA MAI MARE MĂSURĂ ESTETICA JOCULUI.

E. I. Umnov
Compozitor de probleme

Soluționarea unei probleme de șah, indiferent de numărul mutărilor enunțului, este un proces de gîndire în cursul căruia dezlegătorul descoperă ideea realizată de autorul ei. Ca atare, dezlegarea, ca și compunerea problemelor, este un proces de creație care nu se supune nici unei reglementări. Nu există, nici nu se poate elabora vreo regulă, acționînd fără greș, pentru dezlegarea problemelor.

Sistematizînd experiența dezlegării a numeroase probleme, se pot stabili însă unele principii, care pot fi utile în căutarea soluției unei compoziții șahiste. Astfel, aproape întotdeauna se pot descoperi în poziția inițială a problemei unele indicii („elemente trădătoare“ după cum le-a numit foarte sugestiv cunoscutul compozitor E. Rusenescu) care sugerează calea în căutarea soluției.

A dezlega o problemă înseamnă a găsi pentru alb astfel de mutări (prima și următoarele), care să ducă inevitabil, la orice mutare a negrului, la realizarea matului în numărul de mutări cerut. Dezlegarea unei probleme trebuie începută totdeauna cu analizarea poziției inițiale, observînd în special poziția regelui negru și apreciind rolul figurilor albe din jurul său.

Am arătat în altă parte că toate problemele se pot împărți în două grupe mari din punct de vedere al caracterului jocului pe care îl conțin, și anume: probleme cu blocadă și probleme cu amenințare. Cele două tipuri de probleme se dezleagă în mod diferit, de aceea este necesar ca, de la bun început, dezlegătorul să determine cărui tip aparține problema respectivă. Aceasta se poate constata cu destulă ușurință în urma analizei cu care începe totdeauna soluționarea unei probleme.

Dacă se constată că toate sau aproape toate mutările negrului sînt însoțite de niște efecte negative (oarecari slăbiri ale poziției sale) ceea ce permite albului să riposteze cu mat la regele negru,

se deduce că problema respectivă aparține tipului de blocadă. În primul caz, vom avea blocada completă, iar în cel de al doilea — blocada incompletă. La acest fel de probleme negrul, chiar dacă dispune de unele figuri, mișcările lor sînt limitate de pionii proprii sau ele păzesc anumite cîmpuri din zona regelui sau, fapt pentru care, la orice deplasare, cîmpurile respective vor deveni vulnerabile.

Este evident, deci, că orice problemă de blocadă incompletă devine, după efectuarea cheii (care pune pe negru în poziție de zugzwang), o blocadă completă, existînd (la probleme cu mat în 2 mutări) răspunsuri de mat la fiecare mutare a pieselor negre. Trebuie adăugat la aceasta că, în cazul problemelor de blocadă (deci de tipul de Zugzwang), toate variantele trebuiesc considerate principale, ceea ce nu admite existența vreunui dual în nici o variantă (adică toate dualurile sînt considerate majore).

În consecință, sarcina albului care, precum se știe, începe jocul, se reduce în cazul problemelor de blocadă la efectuarea unei mutări indiferente (de așteptare, Tempozug), cu unicul scop de a pune pe negru în situația de a fi obligat (conform regulilor jocului) să facă, la rîndul său, o mutare, știind că oricare din acestea provoacă o slăbire fatală a poziției.

În cazul însă cînd negrul dispune de mutări care nu sînt însoțite de vreo slăbire a poziției, albul este nevoit a căuta să creeze cu prima sa mutare o amenințare concretă de mat, astfel ca negrul să fie nevoit să aleagă, în apărare, doar acele mutări care duc la anihilarea amenințării. Pentru ca problema să fie totuși solubilă, compozitorul are grijă s-o construiască astfel ca oricare mutare de apărare a negrului, zădărnicind amenințarea (ceea ce constituie efectul pozitiv al mutării), să fie însoțită și de o slăbire a poziției (efectul negativ al mutării), dînd astfel posibilitate albului să dea un mat nou regelui negru.

Din cele de mai sus rezultă deci suficient de clar deosebirea ce există între cele două tipuri de probleme.

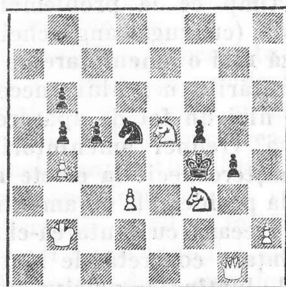
În timp ce la problemele cu blocadă (cu zugzwang) cheia **nu creează nici o amenințare** cu mat, iar mutările negrului, neconstituind nici un fel de apărare împotriva vreunei amenințări, nu dau naștere decît **la efecte negative**, la problemele cu amenințare albul creează cu mutarea-cheie **o amenințare** concretă de mat, iar negrul, **luptînd împotriva acestei amenințări**, va efectua doar acele mutări care anihilează amenințarea albului, mutările acestea fiind însoțite totuși de anumite slăbiri ale poziției (apare deci la fiecare mutare de apărare **atît efectul pozitiv, cît și cel negativ**).

Cu alte cuvinte, la problemele de blocadă **nu are loc**, în cursul soluției, **nici un fel de luptă** între cele două tabere, fiecare mutare a pieselor negre, aflate în zugzwang și dînd naștere la cîte un efect negativ, se soldează cu cîte un mat nou, rezultînd tot atîtea variante.

La problemele cu amenințare, **negrul încearcă o luptă** împotriva amenințării create prin cheie, rezultînd atîtea variante distincte cîte mutări de apărare eficace are negrul (mutările indiferente ale negrului, care nu au nici un efect pozitiv, soldîndu-se cu matul din amenințare, nu trebuie luate în considerare).

Pentru a lămuri și mai bine cele de mai sus, vom trece la cercetarea cîtorva exemple.

378. H. V. Gottschall
(din probleme vechi)



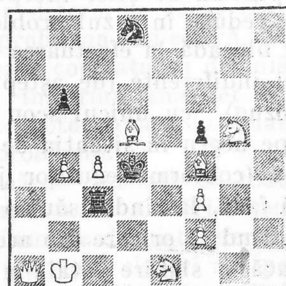
2×

Cercetînd poziția problemei de mai sus, vom constata existența răspunsurilor cu mat la fiecare mutare a negrului, după cum urmează: 1...C oriunde 2.Dc1≠, 1...Ce3 ! (efectul negativ: autoblocarea cîmpului c3 păzit de dama albă) 2.Dg3≠, 1...c5 oriunde 2.Dd4≠, 1...g:f3 (efectul negativ: autoblocarea cîmpului f3) 2.Cg6≠ și 1...g3 2.h:g3≠. Căutînd o mutare de așteptare, vom constata că doar regele alb, care nu ia parte activă la jocul arătat, poate să efectueze mutarea cheie fără a prejudicia desfășurarea variantelor de mai sus. Nu este greu de văzut că această mutare nu poate fi alta decît **1.Ra1 !** (la 1.Ra2? sau b1? va urma 1...Cc3+! 2.?≠, 1.Ra3? c:b4+ 2.?≠, 1.Rc1? C oriunde 2.?≠), după care maturile pregătite în poziția inițială rămîn valabile și în soluție.

Conchidem că problema cercetată este o **blocadă completă simplă cu mutarea-cheie tempozug**.

La blocada completă **cu maturi adăugate** jocul pregătit în poziția inițială se completează, după efectuarea cheii, cu o serie de variante noi.

379. O. Würzburg
(din probleme vechi)



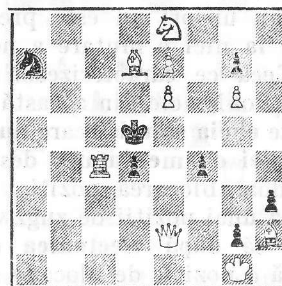
2×

Se constată fără nici o dificultate că și această problemă este o **blocadă completă**, căci la jocul celor două piese negre sînt pregătite răspunsuri cu mat: 1...C oriunde 2.Ce6≠ și 1...b6–b5 2.Da7≠.

Căutînd mutarea de așteptare, vom constata că și aici o poate efectua doar regele alb, fiind nevoit să aleagă din cele două cîmpuri accesibile lui numai cîmpul b2, căci la 1.Ra2? va urma 1...b5 ! 2.?≠ Dar la **1.Rb2 !** se dezleagă turnul negru, astfel că la variantele din jocul pregătit se mai adaugă următoarele: 1...Ta3 (b3+, c2+, c1) 2.R:T≠, 1...T:c4 2.Dd1≠, 1...Td3 2.Cc2≠, 1...Te3 2.f:e3≠ și 1...T:f3 2.Cg:f3≠.

Problema ce urmează reprezintă o blocadă completă **cu maturi schimbate**. Astfel de compoziții sînt dintre cele mai spectaculoase și totodată mai dificile atît pentru construire, cît și pentru dezlegare. Într-adevăr, jocul aparent, existent în poziția inițială, nu poate fi menținut și în soluție, deoarece albul nu are la îndemînă nici o mutare de așteptare. De aceea el va fi nevoit **să renunțe** la maturile pregătite în poziția inițială, efectuînd o cheie care strică poziția avantajoasă pe care au avut-o piesele sale, dar în schimb face posibile **alte** maturi ca răspuns la **aceleași** mutări ale negrului. Astfel vom putea constata existența în aceeași poziție a două probleme: una înainte de efectuarea cheii, iar cealaltă după efectuarea ei.

380. Autor necunoscut, 1958



2×

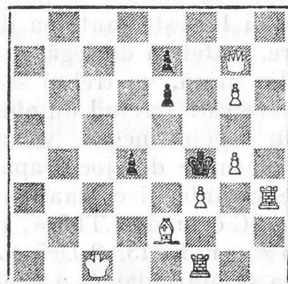
Jocul aparent are la această problemă doar trei variante: 1...C oriunde 2.Nc6≠, 1...d3 2.De4≠ și 1...f3 2.Cc7≠.

Și aici lipsește mutarea de așteptare, astfel că dezlegătorul, în cele din urmă, va trebui să facă o mutare care, creînd un **cîmp de refugiu** regelui negru, va anula toate maturile din jocul aparent, dar le va înlocui cu maturi noi: **1.Tb4 !** C oriunde 2.Tb5≠, 1...d3 2.Dh5≠ și 1...f3 2.De5≠. La acestea se mai adaugă o variantă nouă, prilejuită de fuga regelui: 1...Rc5 2.Dc4≠. Ne convingem, deci, că problema de mai sus este o **blocadă completă cu toate maturile schimbate și unul adăugat**.

Am cercetat pînă acum probleme cu blocadă la care sînt pregătite în poziția inițială răspunsurile cu mat la **absolut toate** mutările negrului, pentru care motiv li se spune **„blocadă completă"**.

Există însă şi probleme de blocadă la care, în poziţia iniţială, sînt pregătite răspunsuri cu mat doar la unele mutări ale negrului, sau uneori nu este pregătit matul la nici o mutare a negrului. Ceea ce caracterizează însă toate problemele din această grupă este **cheia soluţiei** care **nu creează nici o ameninţare**, desăvîrşind doar blocarea poziţiei prin crearea unei poziţii de zugzwang, astfel că **după efectuarea cheii** rezultă o poziţie de blocadă completă. Pentru acest motiv se numeşte **blocadă incompletă**. Iată un exemplu edificator.

381. L. Bukovinszky
„Problemas", 1960



2×

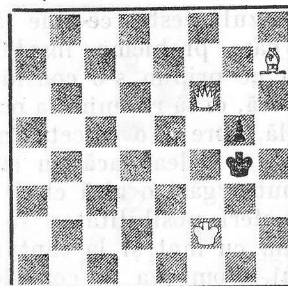
Cercetînd poziţia de mai sus, vom constata în primul rînd că regele negru dispune de două cîmpuri de refugiu — e3 şi g5, şi că la fuga regelui sînt pregătite răspunsuri cu mat: 1...Re3 2. De5≠ şi 1...Rg5 2.f4≠. Mai constatăm că negrul mai are şi două mutări cu pioni: e6—e5 şi d4—d3, dintre care prima mutare produce un efect negativ — autoblocarea cîmpului e5, eliberînd astfel dama albă de obligaţia de a-l păzi, după care va putea să urmeze 2.Dh6≠. Vom vedea însă că înaintarea pionului d4 nu produce nici o slăbire a poziţiei negrului şi, ca urmare, nu face posibil vreun răspuns cu mat din partea albului. Nu ne rămîne astfel decît să constatăm că problema aparţine tipului de blocadă (incompletă) şi să încercăm împiedicarea înaintării acestui pion prin blocarea lui cu nebunul alb, şi aceasta după ce ne vom convinge că atacul direct la regele negru nu duce la mat în două mutări: 1.D:d4+? Rg5 2.De5≠? R:g6 ! şi 1.Df7+? Re3(5) 2.?≠.

După cheia **1.Nd3** ! (zugzwang), vom constata însă cu surprindere că la cele două retrageri ale regelui negru, răspunsurile albului nu vor fi acelea pregătite în poziţia iniţială (din aşa-numitul **joc aparent**), ci se vor schimba în mod reciproc, ceea ce constituie de altfel farmecul acestei probleme: 1...Re3 2.f4≠ (2.De5≠? R:d3 !) şi 1...Rg5 2.De5≠ (2.f4≠? R:g4 !).

Înainte de a trece la probleme cu ameninţare, mai prezentăm o problemă cu blocada incompletă, la care nu există nici un mat pregătit în poziţia iniţială, însă prima mutare creează deodată o poziţie de zugzwang, avînd caracterul unei blocade complete.

La această problemă (nr. 382) negrul nu are decît trei mutări cu re-

382. J. Abbott
(din probleme vechi)



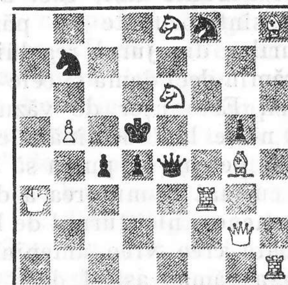
2×

gele, însă nu există nici un răspuns cu mat pregătit. După cîteva încercări infructuoase, albul va trebui să recurgă la atacarea mascată a coloanei „h", aşezînd dama albă în spatele nebunului său: **1.Dh8** !, lăsînd astfel regelui negru încă un cîmp liber (de refugiu), dar formînd poziţie de zugzwang. La retragerea regelui pe coloana „h", va intra în funcţie bateria albă a nebunului cu şah prin descoperire: 1...Rh5 (4, 3) 2.Nf5≠, iar la 1...Rf4 2.Dd4≠.

După ce am cercetat modul de abordare a problemelor de blocadă şi am văzut în ce constă specificul lor, ne-a rămas să ne ocupăm de specificul problemelor ce fac parte din vasta grupă a celor cu ameninţare.

După cercetarea poziţiei următoare constatăm, în primul rînd, că regele negru este imobilizat, neavînd nici un cîmp de refugiu, iar la deblocarea cîmpului c4 (prin înaintarea pionului negru respectiv), albul va putea răspunde cu 2.Da2≠. Apoi,

383. M. I. Stan
„Magazin", 1962



2×

cercetînd posibilităţile damei negre, constatăm că ea poate da trei contraşahuri. Nu este însă greu de văzut că ele nu trebuie să ne preocupe prea mult, deoarece albul are la îndemînă răspunsuri cu mat: 1...Dd3(e3, f3)+ 2.T:D(D:D)≠.

Observăm însă că dama neagră poate muta şi altfel, capturînd, spre ex., nebunul alb de la g4, după care albul nu are răspuns cu mat. De asemenea, nici mutările indiferente ca: 1...d3, 1...Ca5, 1...Cg6 etc., nu creează vreo slăbiciune în poziţia negrului pe care albul ar putea s-o exploateze făcînd mat regele negru (nu merge 2.Tf5≠?, căci turnul îşi interferează nebunul şi negrul poate juca 2...R:e6 !).

Rezultă, deci, că pentru soluţionarea acestei probleme albul trebuie să creeze cu prima mutare o ameninţare de mat. În consecinţă, vom încerca să deducem care figură va trebui să efectueze prima mutare şi ce fel de ameninţare va fi creată.

De la început vom exclude caii şi nebunii albi, căci aceste figuri sînt ocupate cu păzirea cîmpurilor din jurul regelui negru; rămîn deci dama şi cele două turnuri. Este uşor de văzut că dama n-are la îndemînă nici un cîmp de pe care ar putea să amenințe cu mat la mutarea a doua. De asemenea, nici turnul de la h1 nu poate crea vreo ameninţare. Nu ne-a rămas astfel decît turnul de la f3. Am văzut mai sus că „şahul" direct cu acest turn nu duce decît la eliberarea regelui advers. Vom plasa, deci, turnul astfel ca să fie posibil un mat cu sprijinul său, spre ex., la e3, cu ameninţarea 2. D:e4≠. Dama neagră devenind, în urma plecării turnului, legată, nu mai este posibil nici un contraşah. Pe de altă parte devine limpede şi rolul turnului din colţul tablei: la 1...d:e3 va urma 2.Td1≠, profitînd de deschiderea coloanei „d" şi exploatînd legarea damei negre. Nu este greu de văzut că la 1...D:g2 va urma 2.Te5≠, iar la apărarea damei negre prin calul de la b7 se produce un efect negativ — autoblocarea unuia din cele două cîmpuri accesibile pentru acel cal, cu eliberarea cailor albi respectivi: 1...Cc5 2.C6c7× şi 1...Cd6 2.C8c7×.

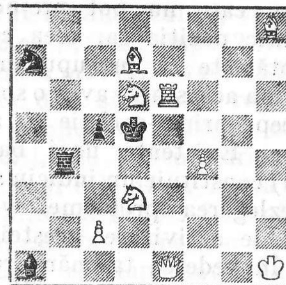
S-ar părea că am găsit soluţia şi totul este în regulă, dar la o verificare mai atentă vom constata că mai există o apărare indirectă prin 1...C:e6 !, eliberîndu-se cîmpul c5, la care nu mai există răspuns cu mat.

În cazul acesta, ce-i de făcut? Este oare problema insolubilă? Să nu ne pripim s-o considerăm incorectă, ci să revenim la poziţia iniţială, spre a o cerceta încă o dată şi a vedea dacă nu cumva s-ar putea găsi o altă cheie care ne-ar oferi posibilitatea să răspundem cu mat şi la capturarea calului. Vom lua în considerare că luarea acestui cal este însoţită de un efect negativ pentru negru — autoblocarea cîmpului e6, ceea ce permite mutarea 2.Tf5×, luînd sub bătaie şi cîmpul c5 devenit liber. De aici nu rămîne decît un pas pînă la găsirea cheii veritabile a soluţiei: 1.Tf4 !, prima încercare fiind doar o c u r s ă. Este evident că la 1...g:f4 va intra în acţiune acelaşi turn din colţul tablei 2.Th5×.

Situaţia se schimbă oarecum cînd în faţa dezlegătorului se află o problemă compusă in stilul contemporan cu soluţia ce se desfăşoară în două sau mai multe f a z e, abordînd tema schimbării maturilor la aceleaşi apărări ale negrului sau a schimbării jocului de-a lungul a două sau mai multe faze.

Cercetînd poziţia nr. 384, se constată cu uşurinţă că negrul dispune de mai multe mutări neînsoţite de efecte negative, ceea ce ne îndreptăţeşte a conchide că această problemă nu este de blocadă. Se observă totuşi că aşezarea celor două figuri negre

384. V. Nestorescu
Meciul între ţările socialiste, 1975–1976



2×*

(T şi N) pe cîmpul de intersecţie reciprocă d4 ar permite albului să facă mat R negru. În acest caz se realizează cunoscuta temă „Grimshaw", are loc prima fază a soluţiei care constituie aşa-numitul joc aparent: 1...Td4 2.De5× şi 1...Nd4 2.De4×. Observînd acest lucru, dezlegătorului nu-i rămîne altceva de făcut decît să încerce exploatarea acestui efect aşezînd nebunul alb pe cîmpul „critic" d4 — 1.Nd4, după care apare deodată posibilitatea de mat cu dama pe două cîmpuri, ceea ce este specific, precum se ştie, pentru tema „Novotny". Dezlegătorul trebuie totuşi să se convingă de lipsa vreunei apărări eficiente împotriva ameninţării duble. Va observa că la 1...R:d4 va urma 2.De5×, dar după un mic efort nu poate să nu observe că negrul dispune totuşi de apărarea eficientă — 1...Tb1 !, legînd dama. Îşi va da seama astfel că a intrat într-o cursă — faza a II-a.

Căutînd un alt punct vulnerabil în poziţia negrului, îl va găsi — cîmpul c5: 1.Dg1 cu ameninţarea 2.D:c5×. Negrul se va putea apăra tot prin aşezarea celor două figuri pe cîmpul critic, revenind astfel la tema „Grimshaw" de la jocul aparent, dar cu s c h i m b a r e a m a t u r i l o r: 1...Td4 2.Dg5× şi 1...Nd4 2.Dg2×, cu atît mai mult că la legarea damei albul dispune de un răspuns: 1...Tb1 2.c4×. Însă, şi de data aceasta, dezlegătorul atent va putea să se convingă că a intrat într-o nouă cursă: 1...Tc4 ! 2.×? — faza a III-a !

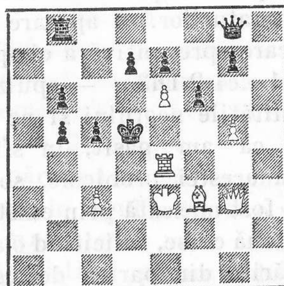
Se impune deci pentru dezlegător căutarea unei noi linii de joc, prin formarea unei baterii cu ameninţarea unui dublu şah prin descoperire: 1.Dd1 (am. 2. C:b4++ şi mat). Şi împotriva acestei ameninţări negrul poate să se apere prin folosirea aceluiaşi cîmp critic, revenind din nou la tema „Grimshaw": 1...Td4 2.Dh5× şi 1...Nd4 2.Df3×. Se observă, deci, că şi în faza a IV-a, la aceleaşi mutări de apărare urmează, pentru a patra oară, schimbarea maturilor. O apărare prin deblocarea preventivă a cîmpului c5 — 1...c4 2.Df3× — epuizează posibilităţile negrului şi ne convinge că am găsit, în sfîrşit, soluţia acestei probleme, soluţie care a fost mascată prin existenţa celor două curse, solicitînd o atenţie mărită din partea dezlegătorului.

Astfel, am văzut cum, prin cercetarea atentă a poziţiei şi prin deducţii logice cu privire la rolul figurilor albe de pe tablă, nu este greu să descoperi soluţia unei probleme.

Din cele de mai sus trebuie să deducem, cu privire la probleme aparţinînd tipului „cu ameninţare", că la cele cu mat în 2 mutări cheia creează ameninţarea imediată cu mat, pe cînd la cele cu mat în 3 mutări ameninţarea va fi „mai lungă", avînd totodată caracterul forţant, prin atacul direct la mutarea a doua asupra regelui negru („şah" la rege!), sau putînd fi liniştită — fără declararea „şahului". Este evident că ameninţările liniştite se descoperă cu mult mai greu decît cele forţante şi ele duc de obicei la un joc mai interesant şi mai variat, lăsînd negrului mai multă libertate în alegerea mutărilor de apărare.

Să încercăm acum a dezlega o problemă cu mat în 3 mutări.

385. **Fr. Rduch**
„Trollhättans schacksällskap", 1926
Premiul II



3×

Din analiza poziţiei se constată că negrul dispune de mutări indiferente, care nu pot prejudicia cu nimic poziţia sa, ceea ce ne îndreptăţeşte să presupunem că problema aceasta va avea o soluţie ce începe printr-o cheie cu ameninţare. Existenţa unei baterii (T—N) constituie un indiciu sigur că dezlegarea problemei va fi legată de activizarea acestei baterii. În vederea tatonării resurselor de apărare de care dispune negrul, vom încerca să activizăm bateria chiar la prima mutare: 1.Td4++ R:e6 2.Nd5+ Rf5 3.?≠, de asemenea ne vom convinge că nici după 1.Te5++ Rc4 2.Nd5+ R:c3 nu este mat la mutarea a treia. Observăm însă că dacă pionul c3 ar fi susţinut, a doua încercare s-ar încununa de succes. În consecinţă, vom încerca să apărăm cu regele acest pion: 1.Rd2, după care ameninţă 2.Te5++ Rc4 (2...Rd6 3.Te3≠) 3.Nd5≠. Acum trebuie să verificăm dacă negrul n-are vreo apărare contra ameninţării create prin cheia 1.Rd2. Constatăm numaidecît că apărarea cîmpului d5 prin 1...d(D):e6 are un efect negativ — autoblocarea cîmpului e6, la care va urma un mat imediat: 2.Td4++ şi mat.

Dar să nu ne grăbim a declara că am şi rezolvat problema. La o analiză mai atentă se constată că negrul dispune de o apărare indirectă şi mascată, 1...b5—b4!, după care nu mai merge ameninţarea, căci regele va putea să se

refugieze la b5. Considerînd împingerea pionului negru drept slăbire a punctului c4, vom încerca 2.c4+, însă după 2...Rc6 nu obţinem mat (3.Te3≠? d5!). Vom căuta deci să-i luăm regelui negru cîmpul de refugiu c6 prin 2.Dc7!, cu ameninţarea dublă 3.c4≠ şi 3.D:d7≠, iar la apărarea 2...c4 3.Te3≠. S-ar părea că totul este în ordine, dar observăm deodată că după mutarea liniştită 2.Dc7, negrul poate să răspundă cu 2...b:c3+! şi nu este mat la mutarea a 3-a. Ne resemnăm şi, dîndu-ne seama că în ameninţarea principală pionul c3 va fi susţinut de dama albă, alegem altă retragere cu regele alb, avînd drept scop nu susţinerea directă a pionului c3, ci evacuarea orizontalei a treia pentru dama albă. Executăm, în consecinţă, mutarea 1.Re2, creînd aceeaşi ameninţare (2.Te5++ etc.). Acum la 1...b4 va urma 2.Dc7! cu mat inevitabil la mutarea a 3-a. Putem să considerăm oare cheia găsită şi problema rezolvată?

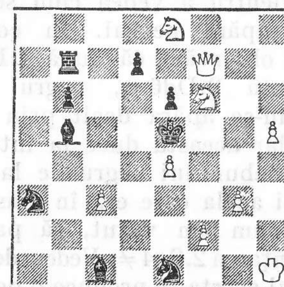
Nu este bine niciodată să ne pripim, ci să mai revenim la apărările posibile (evidente şi mascate) ale negrului şi să le verificăm din nou. Vom observa, în cele din urmă, că nici cheia aleasă nu este satisfăcătoare, din cauza apărării 1...D:e6!, la care nu mai merge 2.Td4≠?, turnul fiind legat.

Vom fi nevoiţi să recunoaştem că „lupta" dintre compozitor şi dezlegător s-a soldat cu o superioritate pentru primul. Cheia cea bună va fi deci **1.Rf2**!, după care negrul n-are decît să mai încerce şi celelalte apărări, pe care le-am omis în discuţiile de mai sus: 1...Rc6 2.Td4+ d5 3.N:d5≠ şi 1...f5 2.Td4++ (2.Te5++? Rd6! 3.Te3≠? f4!) R:e6 3.Nd5≠.

Problema de mai sus este construită în spiritul şcolii boemiene, realizînd nu mai puţin de trei maturi regulate, ceea ce constituie specificul acestei şcoli.

Există însă şi aşa-numita şcoală logică, care este bazată nu pe crearea maturilor regulate, ci pe reprezentarea unor idei logice, de luptă însufleţită între alb şi negru, care se desfăşoară în toate etapele soluţiei. De aceea şi dezlegarea problemelor logice are specificul ei.

386. **Gh. Goşman**
„Probleemblad", 1949



3×

La problema de mai sus, ca de altfel la toate problemele logice, albul are o posibilitate evidentă de a ameninţa cu mat. De regulă, ameninţarea aceasta este

s c u r t ă (ea constituind așa-numitul „plan principal"), iar negrul este în măsură s-o pareze în prima fază a soluției. Sarcina albului este însă să lupte pentru realizarea planului principal. Pentru aceasta, albul va alege un „plan premergător" de atac, care va duce în cele din urmă la derutarea resurselor de apărare ale negrului, după care va deveni posibilă realizarea planului principal.

Se constată că la problema de mai sus negrul ar fi mat chiar la prima mutare, dacă cîmpul f4 n-ar fi apărat de Nc1; notăm că matul acesta (f2—f4≠) constituie planul principal din soluția problemei de față. Observăm totodată că, după 1.Dh7, amenințarea 2.Cg4≠ eșuează din cauza 2...Ne2! Nu ne rămîne, deci, altceva decît să mai căutăm o continuare cu amenințarea de mat, pentru a vedea cum se va putea apăra negrul. În consecință, observăm că după **1.De7!** amenință 2.Dd6≠, negrul neputîndu-se apăra decît prin 1... Cc4, dar aceasta duce la interferarea nebunului negru de la b5, tocmai acela care era în măsură, după cum am văzut, să pareze amenințarea 2.Cg4≠. Vedem deci că în felul acesta se produce o derută în lagărul negrului și, desigur, o vom exploata, continuînd prin 2.Dh7, cu amenințarea 3.Cg4≠ (este evident, astfel, că mutarea 1.De7! constituie începutul planului premergător). De data aceasta amenințarea 3.Cg4≠ nu mai poate fi parată de Nb5, ci de Cc4 prin 2...Ce3, dar prin aceasta se interferează Nc1, ceea ce permite realizarea planului principal: 3.f2—f4≠!

Este caracteristică pentru tipul problemelor logice existența, în poziția inițială, a unei combinații simple de mat (plan principal), însă, după cum am arătat și mai sus, încercarea de a o realiza în mod direct eșuează din cauza apărării eficiente a negrului. Se poate găsi însă o manevră unică preparatorie (plan premergător), bazată pe considerente logice, care reușește să învingă rezistența negrului. În concluzie: mutările de atac ale albului sînt evidente și multiple, însă ordinea lor este precisă și mai greu de stabilit.

În încheiere trebuie să arătăm că dezlegarea unei probleme, ca și compunerea ei, mai necesită un efort suplimentar din partea problemistului. Atît compozitorul cît și dezlegătorul sînt obligați să acorde o atenție deosebită verificării problemei, primul pentru a constata dacă noua sa creație nu admite cumva o altă soluție pe lîngă cea intenționată sau dacă nu se găsește vreo apărare ascunsă a negrului, neprevăzută de autor și care face problema insolubilă, iar dezlegătorul — pentru a se convinge dacă n-a intrat cumva într-o cursă întinsă de autorul problemei, dacă a găsit răspunsuri la toate apă-

rările negrului și dacă poziția inițială a problemei este legală. Pentru aceasta din urmă trebuie să țină cont de faptul că, dacă prima mutare a soluției o efectuează albul, atunci trebuie să fie posibilă cel puțin o mutare a negrului pe care ar fi trebuit s-o efectueze pentru a rezulta poziția din diagramă. Notăm că dacă se constată că negrul n-ar fi putut să facă nici o mutare care ar fi condus la poziția problemei, sîntem nevoiți a deduce că albul nu poate fi la mutare, ci trebuie să aștepte ca întîi negrul să facă o mutare!

Verificarea aceasta este absolut necesară în cazul participării la vreun concurs de dezlegări de probleme, deoarece la acestea se propune uneori spre soluționare, în mod intenționat, și cîte o problemă incorectă, pentru a-i deruta pe concurenți. La concursuri de dezlegări se acordă punctaje nu numai pentru găsirea intenției autorului, ci și pentru demonstrarea diferitelor defecte ca: ilegalitatea poziției, duble soluții, insolubilitate etc.

Oricum ar fi, este bine de știut că dezlegătorului nu i se impune nici o restricție în ce privește încercările de a face mat regele negru în numărul cerut de mutări. Aceasta înseamnă că el poate, cu respectarea riguroasă a regulilor de joc, să atace direct regele negru cu orice piesă albă sau să captureze orice figură neagră etc. Totuși, în încercările sale, dezlegătorul trebuie să fie perfect obiectiv, căutînd nu numai cele mai bune mutări pentru alb, ci și cele mai eficace apărări pentru negru.

problemă incorectă, pentru a-l deruta pe concurent.) ...

Adîncirea ideii dintr-o problemă constă în amplificarea ei prin lungirea soluției, mărind numărul de mutări. O astfel de amplificare a ideii este considerată artificială și antieconomică, pentru care motiv nu este agreată de problemiști.

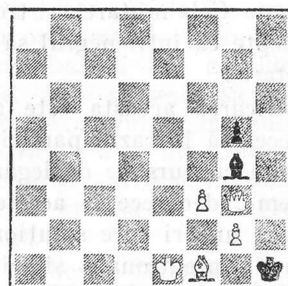
„Ad libitum" — oriunde, mută indiferent unde (∞ sau ∼).

„Albino" — denumirea unui pion alb dintr-o compoziție, aflat pe orizontala a doua (exceptînd cei marginali) și fiind nevoit să efectueze în cursul soluției patru mutări distincte, dînd naștere la patru variante diferite (sau 3 încercări și o soluție), după cum rezultă din cercetarea diagramei alăturate; 1.Df2! (zugzwang) 1...N:f3 **2.g:f3** g4 3.Dg2×, 1...Rh2 **2.g3+** Rh1 3.Dg2×, 1...Nh(f)5 **2.g4!** etc, 1...N:h3 **2.g:h3** etc.

Lui „Albino" i se mai zice și „Pickaninny alb".

Amenințare — rezultatul concret al unei manevre ce se întrevede în perspectivă, după efectuarea mutării cheie. Este bine

387. H. Hultberg
„Nya Dagl. All.", 1936

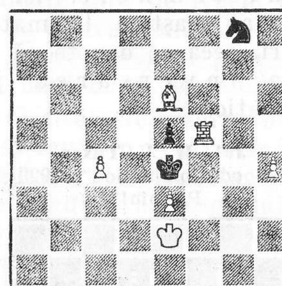


3×

ca amenințarea să fie în același număr de mutări cu enunțul problemei.

Amenințarea multiplă rezultă cînd, după efectuarea cheii, apare un număr de amenințări diferite cu mat. De obicei se cere ca unica cheie să creeze o singură amenințare. Există totuși teme, la care crearea amenințării multiple constituie însăși esența lor, ca spre exemplu, binecunoscuta temă „Fleck", la care cheia creează n amenințări cu mat, negrul putînd să se apere în n feluri, însă fiecare apărare anulează un număr de n-1 amenințări, rămînînd eficace doar una singură și de fiecare dată alta, după cum ne-o arată exemplul de mai jos. Cheia 1.Tg5! creează o amenințare triplă: 2.Nd5×, 2.Nf5× și 2.Tg4×.

388. J. Mortensen
„Arbejder-Skak", 1964

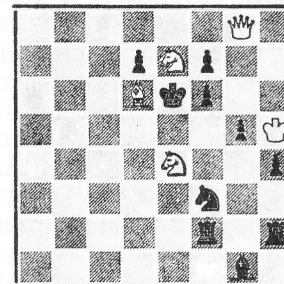


2×

Cele trei apărări ale calului negru creează trei variante distincte: 1...Ce7 2.Tg4×, 1...Cf6 2.Nf5× și 1...Ch6 2.Nd5×.

Amenințarea „scurtă" are loc într-o problemă cu mat în 3 sau mai multe mutări, cînd după efectuarea cheii apare amenințarea cu mat la mutarea următoare. De regulă, amenințările scurte sînt privite ca un defect de construcție. Menționăm totodată că amenințarea scurtă este folosită, fără nici o obiecție, în domeniul problemelor **logice** din așa-numita școală neo-germană. Alăturăm un exemplu edificator: **1.Da8!** (amenință 2.Dd5×) Td2 2.Dh8 (amenință 3.D:f6×) Nd4 3.Dh7 urmat de mat imparabil 4.Df5×, cîmpul

389. Buchwald & Brixi
„Neue Leipziger Zeitung"



4×

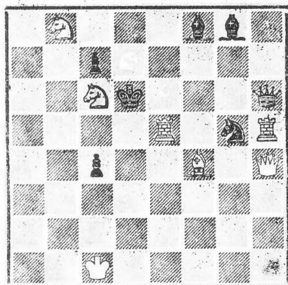
d4 devenind inaccesibil pentru calul negru (1.Dh7? Cd4! 2.?).

Amenințarea secundară este o amenințare ce apare după efectuarea mutării **oarecare** de apărare (parada primară) în contra amenințării (primare) creată prin cheie. Figura neagră respectivă poate însă să efectueze, în locul mutării oarecare, o mutare precisă (parada secundară), anulînd atît amenințarea primară, cît și cea secundară (vezi exemplul de la „Amenințarea terțiară").

Amenințarea terțiară — amenințare ce apare după parada secundară și care poate fi anulată printr-o paradă terțiară. Alăturăm un exemplu edificator (diagrama 390).

Cheia **1.Nd2!** creează amenințarea (primară) 2.Nb4×, contra căreia negrul se apără cu o mutare indiferentă a calului, legînd astfel nebunul 1...C oriunde (parada primară). Însă în acest caz intră în acțiune amenințarea secundară 2.Dd8×. Negrul poate

390. **A. Ellerman**
Pr. III „Chess Coresp.", 1947

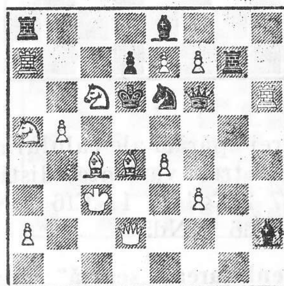


2×

însă să „prelungească" apărarea, împiedicînd atît amenințarea primară, cît și cea secundară, jucînd 1...Cf7 ! (parada secundară), la care va urma un mat nou, 2.Dd4× (amenințarea terțiară). Dar negrul mai are o resursă — prelungirea apărării la gradul III, jucînd 1...Ce6 ! ! și anulînd astfel toate amenințările — primară, secundară și terțiară (parada terțiară), însă, în urma autoblocării cîmpului e6, albul poate răspunde cu 2.Td5×. Aici este reprezentată așa-numita temă „apărarea prelungită de gradul III" („Third degree" l. engl.).

Antiforma unui element tactic constă în exploatarea acestuia în formă inversată; spre exemplu, „deblocarea" unui cîmp este antiforma „autoblocării" acestui cîmp, „interferarea" unei linii de acțiune este antiforma „dezinterferării", „legarea" unei figuri este antiforma „dezlegării" etc. Cînd vorbim de **ortoforma** unei teme, știm că ea se realizează în urma unei chei care creează o amenințare **oarecare**, apărarea negrului tematică aducînd în joc elemente tactice specifice temei respective, rezultînd varianta cu matul tematic. În cazul **antiformei**, după cheie apare întotdeauna a m e n i n ț a r e a c u m a t u l t e m a t i c, iar apărările dau naștere la maturile oarecari, ceea ce denotă că asistăm la i n v e r s a r e a jocului tematic.

391. **H. V. Tuxen**
„Good Companion", 1920
Premiul I



2×

1.Nb3 ! (deblochează cîmpul c4, amenințînd cu 2.Cc4×). Negrul se apără deblocînd preventiv cîmpul e6, folosind în apărare același element tactic ca și albul în amenințare: concomitent se produce și autolegarea damei negre: 1...Cg5 2.D:h2×, 1...Cf4 2.e5×, 1...Cc5 2.Ne5×, 1...Cc7 2.Cb7× etc. Avem deci aici o combinare a formei și antiformei, folosind același element tactic.

Apărarea prelungită — vezi „Amenințarea terțiară".

Apărarea „tare" — mutarea negrului care există în poziția inițială, oferindu-i acestuia posibilitatea:

— de a ataca regele advers printr-un contrașah;

— de a captura o figură albă ce ocupă o poziție activă și amenințătoare față de regele negru;

— de a crea o mai mare libertate regelui propriu prin deblocarea unui cîmp de refugiu.

În toate aceste cazuri albul este silit să caute în primul rînd posibilități de a contracara amenințările imediate ale negrului, ceea ce ușurează însă oarecum sarcina dezlegătorului în găsirea cheii soluției, scutindu-l astfel de necesitatea aprofundării conținutului tematic al problemei.

Apărarea tematică — mutarea unei piese negre care duce la realizarea ideii. Partea activă (albul) poate să-l forțeze pe adversar să facă mutarea de apărare tematică pe diferite căi, spre exemplu, prin atac direct asupra regelui („șah"), prin crearea unei amenințări cu mat sau prin crearea poziției de zugzwang.

Aprecierea unei probleme se face din două puncte de vedere, a **formei** și a **fondului**. Cînd vorbim de formă, avem în vedere numărul de piese folosite de autor și așezarea lor pe tablă. Forma poate fi **lejeră**, cu relativ puține piese, răspîndite pe toată tabla, sau **greoaie**, încărcată cu multe piese (peste 20), înghesuite într-o parte a tablei. Noțiunea fondului se referă la conținutul problemei, adică la tema realizată, care poate conține o idee simplă și banală, sau complexă, cu folosirea mai multor elemente strategice într-o îmbinare mai mult sau mai puțin originală, cu un joc tematic bine inspirat și cu variante secundare, folosind piesele principale, fără a recurge la introducerea pieselor care n-au nici un rol în jocul tematic.

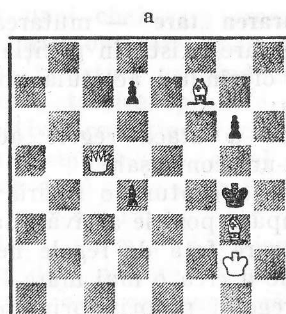
Aranjamentul (schema) este modul în care sînt aranjate piesele tematice dintr-o compoziție. Aranjamentul determină suma elementelor de ordin tactic care concură la realizarea temei bazată pe interacțiunea reciprocă a pieselor active tematice.

Arbitrarea concursurilor de compoziție este un proces complex de creație. Arbitrul trebuie nu numai să selecționeze cele mai bune compoziții după opinia subiectivă, ci să și motiveze convingător alegerea făcută. Un arbitru experimentat trebuie să sesizeze apariția unui suflu nou și a încuraja căutări creatoare. Totodată el trebuie să reacționeze împotriva încălcării principiilor de bază ale compoziției și a încercărilor de a substitui lupta șahistă printr-o succesiune formală a mutărilor albului și negrului. Dificultăți însemnate îl așteaptă pe arbitru și în legătură cu multilateralitatea curentelor creatoare, în special la probleme cu mat în

mai multe mutări. Aici, spre deosebire de alte genuri, concurează pe picior de egalitate creațiile a trei școli — cehă, logică și strategică. Reprezentanții primei preferă frumusețea poziției finale de mat, ca și a jocului de formare a acesteia. Se cere ca soluția să se încheie cu cel puțin trei maturi model. Adepții școlii logice acordă atenție succesiunii clare a creării slăbiciunilor în poziția negrului și ordinei în exploatarea acestor slăbiciuni. Ideea de bază poate fi exprimată și într-o singură variantă. Partizanii școlii strategice apreciază joncțiunea complexă a momentelor combinative și jocul viu. Concepția tematică trebuie să fie exprimată în cel puțin două variante. Semnificativă este opinia binecunoscutului compozitor Vladimir Pachman cu privire la rolul unui arbitru: „Arbitrez problemele puțin altfel decît se face de obicei. Ceea ce contează cel mai mult pentru mine, nu este tema ca atare, ci prezentarea ei originală și grațioasă. Eu cred de asemenea că forma cu gemeni, cu jocuri aparente și cursele nu reprezintă calitățile unei probleme, ci constituie mijloacele pentru a realiza alte calități".

Autoblocare — ocuparea unui cîmp din zona regelui cu o piesă de aceeași culoare: cîmpul respectiv poate fi un cîmp de refugiu (a) sau un cîmp păzit de o figură adversă care, devenind liberă în urma autoblocării cîmpului păzit de ea, va da un mat direct (b) sau va fi interferată de o altă figură de aceeași culoare (c).

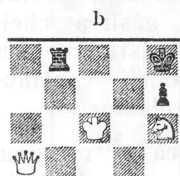
a



2×

1.Dd6! (am. 2.D:g6×) g5 2.D:d7×

b



2×

1.Dg8+ T:g8 2.Cf7×

c

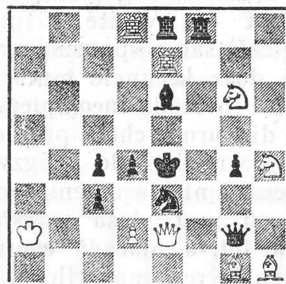


2×

1.Th7+ T:h7 2.Cg6×

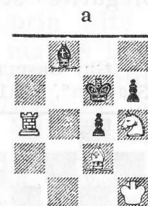
Autolegare — imobilizarea unei piese proprii: albe prin cheie, creînd totodată și o amenințare indirectă, sau negre în apărare. Autolegarea poate fi **directă**, prin luarea unei piese adverse care acoperea regele propriu, contra atacului figurii adverse, sau **indirectă**, prin deplasarea unei figuri din semilegătură, după cum ne arată exemplul nr. 398:1. D:c4! (autolegare directă a damei albe, și indirectă a pionului alb, amenințînd cu 2.T:d4×) Cd5 2.D:d4×, 1...Cc2 2.d3×. De notat că prin cheie se dezleagă direct calul negru care, în apărare, dezleagă alternativ cele două piese albe, ceea ce constituie esența așa-numitei teme „Schor". Menționăm că autolegarea indirectă poate rezulta și în urma deplasării regelui după cum se vede din exemplul următor creînd o poziție de zugzwang.

392. J. H. Barrow
„Grantham Journal", 1927



2×

a

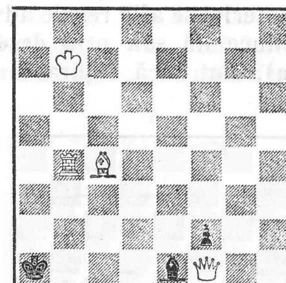


2×

1.Te8 Rh8 2.Nf6×

Autodesființarea este o manevră la care albul este nevoit să recurgă cînd o piesă proprie „dăunătoare" stă în calea unei figuri de aceeași culoare, împiedicînd matul, și nici o încercare de a elibera linia de acțiune pentru figura a doua nu are efectul dorit. Numai sacrificarea primei piese duce la realizarea matului. La exemplul nr. 393 nu merge simpla evacuare a diagonalei f1—a6 din cauza „patului". Nefiind posibilă nici degajarea acestei diagonale, rezolvă problema doar mutarea de sacrificiu a primei piese: 1.Na2! R:a2 2.Da6×.

393. W. Speckmann
„Arbejder-Skak", 1964



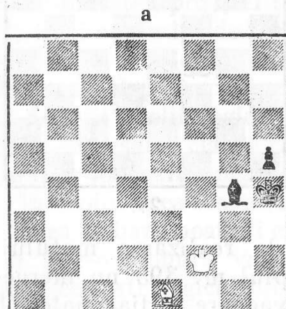
2×

„Baby" — denumire adoptată pentru o compoziție miniatură, avînd cel mult cinci piese albe și negre.

Baterie — o formație din două piese de aceeași culoare, așezate pe o linie (orizontală, verticală sau diagonală) cu regele advers sau cu un alt obiectiv important. Cea din spate, numită figură **imobilă** a bateriei, este totdeauna de acțiune lungă (D, T sau N), fiind interferată de o altă piesă, mutînd altfel decît cea din spate, și numită figura **mobilă** a bateriei. Printr-o deplasare oarecare a piesei mobile se produce o evacuare a liniei de acțiune a figurii imobile, atacîndu-se astfel orice

figură adversă ce s-ar afla pe această linie. În cazul cînd pe linia bateriei se află regele advers, se produce un **şah prin descoperire** (a), iar dacă figura mobilă

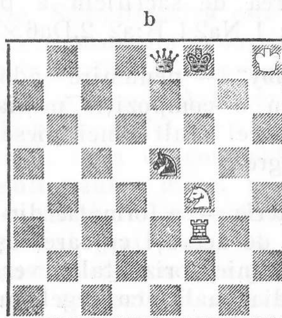
a



1. Rg2+ prin descoperire

poate şi ea să declare un „şah", atunci avem un **şah dublu** (b).

b



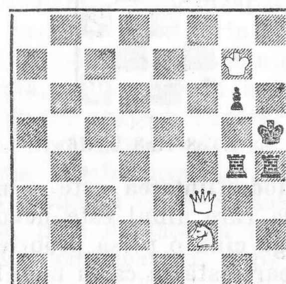
1.Cg6++ şi mat

Bateria poartă numele figurii mobile. Astfel la alăturatele exemple avem o baterie albă a regelui (a) şi o baterie albă a calului (b). Menţionăm că exemplul de la „Ameninţarea terţiară" are o baterie neagră a calului.

Blocadă — tipul problemelor la care, în poziţia iniţială există răspunsuri cu mat pregătite la toate mutările negrului (blocada **completă** — „White to play", l. engleză) sau răspunsuri cu mat există doar la unele mutări ale negrului (blocada **incompletă**). În cazul din urmă cheia problemei, avînd caracter de zugzwang, nu creează nici o ameninţare directă cu mat, însă **transformă poziţia într-o blocadă completă**, cu menţinerea maturilor pregătite (vezi diagrama a), sau cu schimbarea unora din acestea (vezi diagrama *b*). Menţionăm că există şi probleme cu cheia zugzwang, fără ca să aibă pregătit vreun mat în poziţia iniţială (vezi diagrama *c*). Blocada completă poate fi **simplă**, avînd drept cheie o mutare de aşteptare — tempozug (vezi diagrama *d*), sau complexă cu cheia în urma căreia mutările pregătite se **schimbă**

a

394. Gh. Goşman
„Stadion", 1951



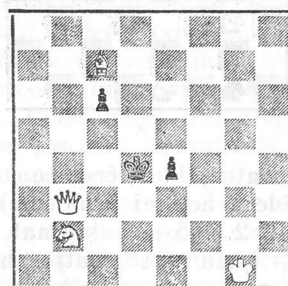
2×

Joc aparent: 1...Th ~ 2.D:g4× 1...g5 2.Df7×, dar 1...Rg5 ! 2?? Cheia **1.De2 !** pregăteşte răspunsul cu mat şi la 1...Rg5 2.De5×.

(„change mat", l. franceză), ca la problema *e*, ori cu cheia dînd negrului o mai mare libertate de mişcare, în urma căreia apar maturi noi — **adăugate**, ca la problema **f**.

b

395. A. Piatesi
„Bulet. As. Pr. Sîrbi", 1962

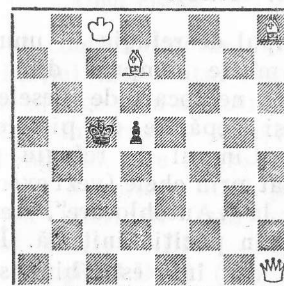


2×

Joc aparent: 1...e3(Rc5) 2. Dc4×, dar 1...c5 ! 2.?×. Cheia **1.Dc2 !** înlocuind cîmpul de refugiu c5 prin alte două noi, pregăteşte maturi la toate mutările negrului: 1...e3(Rd5) 2.Dc4×, 1...Re3 2.Df2×, 1...c5 2.Dd2×.

c

396. A. Popovici
„Revista de Şah", 1928

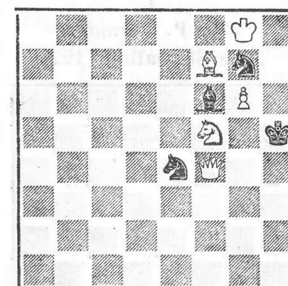


2×

Joc aparent nu există, însă după cheia 1.Da1 ! va urma mat la orice mutare a negrului: 1... Rb(c)4 2.Dc3×, 1...Rb6 2.Nd4×, 1...Rd6 2.Da3×, 1...d4 2.D:d4×.

d

397. Zd. Mach
„Ruch", 1947



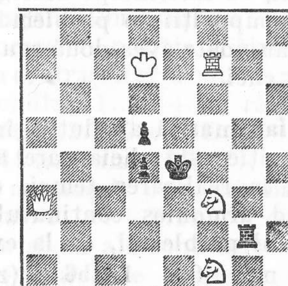
2×

Joc aparent: 1...Ce ~ 2.Cg3×, 1...Cg5! 2.Dh4×, 1...Cg ~ 2.g7×, 1...Ne5(d4, c3) 2.Dh4×, 1...Ne7(d8) 2.C:g7×, 1...Ng5 ! 2.Df3×.

Cheia **1.Rh8 !** (tempozug) menţine toate maturile din jocul aparent.

e

398. C. Mansfield
„Morning Post", 1923



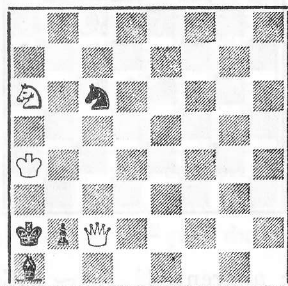
2×

Joc aparent: 1...T pe orizontală 2.Cg3×, 1...T pe verticală 2.C1d2×, 1...d3 2.De7×.

Cheia **1.Da6!** schimbă toate maturile: 1...T pe orizontală 2.Dg6×, 1...T pe verticală 2.De2×, 1...d3 2.De6×.

f

399. **P. Törngren**
„Die Schwalbe", 1928



2×

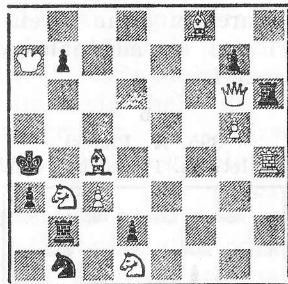
Joc aparent: 1...C ~ 2.C(:)b4×.

Cheia **1.Dd3!** dezleagă pionul negru, adăugîndu-se două maturi noi: 1...b1D 2.Da3×, 1...b1C 2.Db3×.

Cheia soluţiei — prima mutare a albului, cu care începe dezlegarea unei compoziţii; o problemă corectă nu poate avea două sau mai multe chei.

Cheia tematică a soluţiei într-o compoziţie este cheia care ajută direct la realizarea temei, completînd armonios conţinutul tematic al problemei, ca la exemplul nr. 400: **1.Rb6!** (zugzwang, regele alb se expune la

400. **Monteiro da Silveira**
„El Ajedrez Americano", 1932
Premiul I



2×

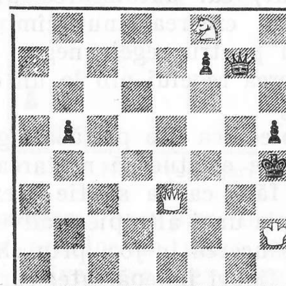
două contraşahuri, ceea ce constituie ideea acestei probleme) 1...T:b3+ 2.Nb5++ şi mat, 1...T:g6+ (prin acest contraşah turnul negru se eclipsează) 2.Ne6×.

Cîmpul critic — cîmpul pe care se produce în cursul soluţiei o interferare a figurii cu acţiune lungă (creîndu-se astfel o baterie) cu scopul de a evita pentru moment eventualitatea unui „pat" şi a pune în funcţie, la mutarea următoare, bateria astfel formată (vezi exemplul de la „Mutarea critică", la care f7 este **cîmpul critic**).

Cîmpul de refugiu — unul sau mai multe cîmpuri din zona regelui, neblocate de piesele proprii şi nepăzite de piesele adverse. Cîmpul de refugiu poate fi creat prin cheie (vezi exemplul de la „Autoblocare", sau să existe în poziţia iniţială. În ultimul caz însă este bine să fie prevăzut de autorul problemei

şi un răspuns cu mat la fuga regelui.

Combinaţia — o variantă forţată folosind elementele tacticii (ideea) şi exploatînd condiţiile speciale ale poziţiei date (motivul), în vederea obţinerii unui rezultat concret (tema) ca: mat într-un număr de mutări, un cîştig sau remiză. Indicele (simptomul) caracteristic al combinaţiei, care de obicei o însoţeşte, este sacrificiul. Combinaţia din diagrama de mai jos este sugerată de poziţia strîmtorată a regelui negru la marginea tablei şi de posibilitatea de a reduce, prin sacrificarea calului, spaţiul de manevrare a damei negre, ceea ce constituie

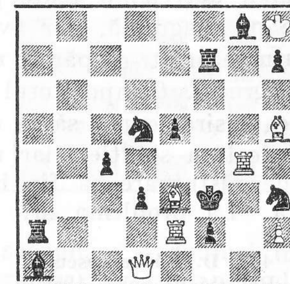


Albul cîştigă

motivul combinaţiei date. **Tema** combinaţiei este matul final, la care se ajunge prin aplicarea ideii constînd în crearea poziţiei de zugzwang, în care negrul să nu aibă nici o mutare utilă pentru salvarea partidei. Iată soluţia acestui final: **1.Df4+ Dg4 2. Cg6+! f:g6 3.De3!** (zugzwang) **b4** (singura mutare care amînă dezastrul; la 3...g5? ar fi urmat 4.Df2+, iar la 3...Dg5? 4.Dh3×) **4.De7+ Dg5** (4...g5? 5.De1+) **5.D:b4+ Dg4 6.De7+ Dg5 7. De4+ Dg4 8.De3!** (din nou zugzwang!) şi cîştigă.

Contraşah este o apărare „tare" a negrului prin declararea unui „şah" regelui alb. Nu se admite ca în poziţia iniţială a unei probleme să fie posibile unul sau mai multe contraşahuri fără ca albul să aibă la îndemînă cîte

401. **C. Gavrilov**
„Academia Viareggio", 1907
Premiul I



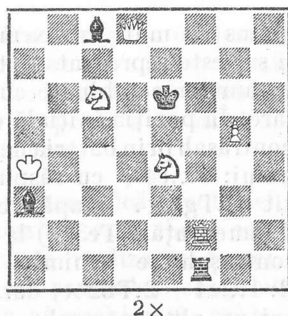
2×

un răspuns cu mat. În exemplul de mai sus este reprezentată tema contraşahurilor combinate cu autoblocare. În poziţia iniţială există un contraşah prin bateria neagră a pionului: 1...e4+ cu răspunsul pregătit 2.Tg7×. După cheia **1.Nf4!** (ameninţă 2.Te3×) la aceleaşi contraşah se schimbă răspunsul: 1...e4+ 2.Tb2×, dar mai apare şi un alt contraşah — 1...e:f4+, la care urmează matul din jocul aparent 2.Tg7×.

Cursa „tare“ este o cursă care se descoperă cu uşurinţă de dezlegător, „sare în ochi“ cum se zice. Prezenţa cursei tari într-o compoziţie măreşte valoarea ei, îi îmbogăţeşte conţinutul. Pentru introducerea curselor tari se poate tolera uneori încălcarea principiului economiei, prin adăugirea uneia sau a două piese în plus peste necesarul strict, avînd însă grijă a le găsi o întrebuinţare oarecare şi în soluţie.

Cursa tematică este o soluţie aparentă, care se aseamănă mult cu soluţia adevărată (jocul real) a problemei, activizînd toate piesele de pe diagramă, dar avînd o răsturnare printr-o apărare **unică** a negrului. Compozitorul va stărui ca găsirea cursei să fie mai uşoară decît a soluţiei, iar mutarea de răsturnare să fie bine mascată. La problema nr. 402

402. D. Răducănescu
„Revista de Şah“, 1956



2×

găsim: un joc aparent, 1...Nd7 2.Dg8× şi 1...Nd6 2.D:d6×; o cursă tematică cu maturi schimbate: 1.Cf6 !? (ameninţă 2.Dd5×) Nd7 2.D:d7× şi 1...Nd6 2.Dg8×, cu mutarea de răsturnare 1...Td1 ! 2.?× şi soluţia 1.Cc3 ! (ameninţă 2.Dd5×) cu o nouă schimbare a maturilor: 1...Nd7 2.Df6×, 1... Nd6 2.D:c8× şi 1...Td1 2.Tf6×.

Defecte de construcţie care depreciază într-o măsură oarecare o problemă, chiar dacă în ea este realizată o concepţie valoroasă, sînt:

— reducerea mobilităţii regelui negru sau legarea unei piese negre prin cheie;

— luarea în priză, prin cheie, a unui pion negru, dacă aceasta nu este însoţită de un dezavantaj (aparent) ca: autolegarea piesei albe sau crearea unui cîmp de refugiu pentru regele negru, sau expunerea regelui alb la un contraşah;

— plecarea din priză a figurii albe care efectuează mutarea de cheie, fără ca ea să fie aşezată în bătaia unei alte piese adverse;

— aducerea în joc, prin cheie, a unei figuri îndepărtate, care ocupă la început o poziţie evident pasivă;

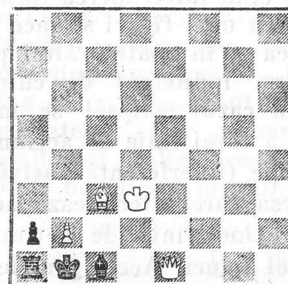
— existenţa unei figuri care a fost introdusă numai în vederea unui joc aparent, fără ca ea să fie necesară pentru realizarea jocului real;

— transformarea pionului, la prima mutare, în damă (promoţia majoră).

Menţionăm că rostul dezideratelor expuse mai sus, cu privire la cheie, este să facă găsirea primei mutări a soluţiei cît mai anevoioasă.

Degajare — eliberarea liniei de acţiune pentru damă prin deplasarea unei figuri de aceeaşi culoare (T sau N) în **lungul** liniei (ortogonală sau diagonală), ceea ce va fi folosit de damă la mutarea de mat. Deplasarea figurii care degajează linia nu are, de obicei, un alt scop suplimentar (vezi „Puritatea scopului“).

403. A. Ianovcic

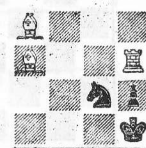


2× 1.Na5 ! (degajare)

Dezlegarea unei piese legate anterior are loc în urma plecării figurii adverse care exercita legarea (dezlegarea **directă**) sau în urma întreruperii liniei de acţiune a figurii legătoare, indiferent de culoarea piesei care interceptează această linie (dezlegarea **indirectă**).

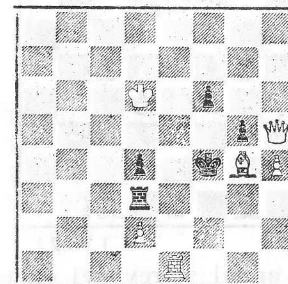


2× 1.Dh3!
(dezlegare directă)



2× 1. Tf3 !
(dezlegare indirectă)

Dual — cazul cînd la o mutare de apărare a negrului, albul poate să facă mat regele negru în acelaşi număr (sau mai redus) de mutări, pe două sau mai multe căi, dintre care una intenţionată de autor, iar celelalte neobservate de acesta. Dualuri în variantele principale (tematice) sînt dualuri **majore** (grave ca şi soluţiile marginale), iar cele din varian-



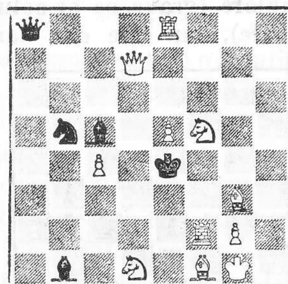
3×

tele secundare — dualuri **minore** (tolerabile). În exemplul de mai sus, cheia **1.Nf5** ! creează o ameninţare scurtă 2.Dg4×; la 1... Rg3 urmează 2.Te2 ! (o mutare **liniştită**) cu mat imparabil, 3. Dg4×, la 1...R:f5 2.Te4 ! (cu ameninţarea 3.Dh7×) R:e4 3.Dg4×, dar la 1...Tg3, afară de intenţia autorului 2.Te4+, merge şi 2. Tf1+ (**dual grav**, care denaturează **ideea** sacrificiului) Tf3 3.T sau D:f3× (dual minor, fără importanţă).

Dubla soluţie este soluţia care începe cu o altă cheie decît cea

intenţionată de autor (se întîmplă ca o problemă să aibă şi mai multe soluţii marginale). Dubla soluţie constituie un defect grav, care duce la anularea problemei respective. Nici problemiştii renumiţi nu sînt scutiţi de astfel de „accidente". Problema de mai jos a obţinut premiul I la con-

404. H. V. Tuxen
„De Problemist", 1930
Premiul I

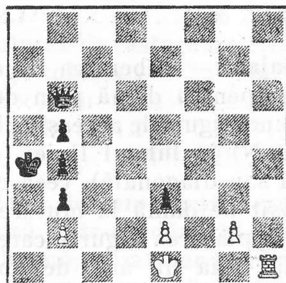


2× 1.Nh2 !

cursul anual al revistei olandeze „De Problemist", însă trebuia descalificată, deoarece ulterior s-a constatat că ea se mai rezolvă prin 1.T:a8 şi prin 1.c:b5 !

„Duplex" — o problemă la care enunţul este valabil atît pentru alb, cît şi pentru negru, în sensul că realizează enunţul cel care începe jocul. Duplex-urile sînt frecvente în special la probleme ajutoare. Nr. 405 este un duplex cu joc regulat. Soluţia: a) 1.0–0 urmat de 2.Ta1×, b) 1.Dg6 urmat de 2.Db1×, albul neputînd efectua rocada salvatoare deoarece rezultă din analiza poziţiei că ultima mutare a albului nu putea fi alta decît cu regele sau cu turnul.

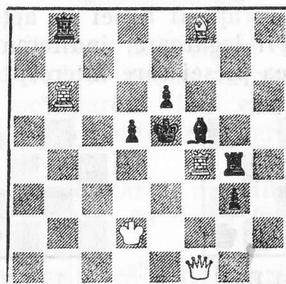
405. L. Loeventon
„Arbejder-Skak", 1962



2× (duplex)

Eclipsă — un gen al interferenţei, cînd întreruperea liniei de acţiune a unei figuri se face prin aşezarea ei în spatele altei piese oarecare, indiferent de culoare, deci în cazul eclipsei se mişcă figura a cărei linie de acţiune se întrerupe (interferenţa **pasivă**) şi nu piesa care interferează **activ**, interceptînd linia de acţiune a propriei figuri. Acest gen de interferenţă a fost scos în evidenţă de compozitorul italian L. Ceriani. La exemplul nr. 406 după

406. V. de Barbieri
„Revista Română de Şah", 1938

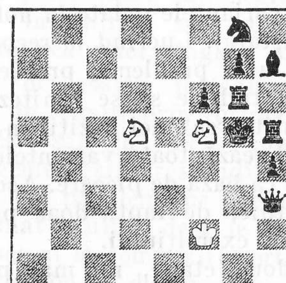


2×

1.Dd3 ! (ameninţă 2.Dd4×) T:f4 are loc o eclipsare a turnului negru, fiind însoţită de autoblocarea cîmpului de refugiu creat prin cheie, permiţînd răspunsul 2.Ng7×.

Economia materialului este un principiu de primă importanţă de care trebuie să ţină seama toţi compozitorii în munca lor creatoare, dacă doresc să realizeze lucrări cu adevărat artistice. O lucrare considerată pentru moment terminată nu trebuie să fie trimisă în grabă spre publicare, pînă cînd nu se va încerca o reprezentare cît se poate de economică prin reducerea pieselor, în special a celor albe, căutînd să se încredinţeze celor rămase sarcini cît mai multe. S-ar părea că autorul problemei nr. 407 (Mačs)

407. V. Mačs
„Şahmati v S.S.S.R.", 1948

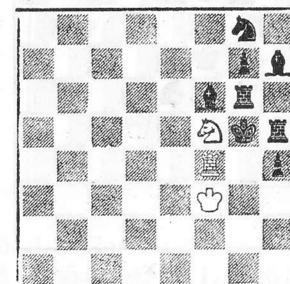


2×

1.Cd6 ! (ameninţă 2.Cf7×)
1...Ch6 2.Ce4×
1...Tgh6 2.Dg2×
1...Thh6 2.Df5×
1...Rh6 2.Cf7×

a găsit o formă reuşită pentru exprimarea ideii sale. Totuşi diagrama nr. 408 dezminte această presu-

408. V. Veders
(după V. Mačs)
„Şahmati v S.S.S.R.," 1951



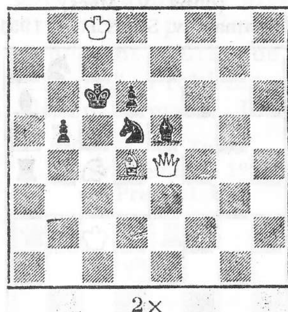
2×

1.Cd6 ! (ameninţă 2.Cf7×)
1...Ch6 2.Ce4×
1...Tgh6 2.Tg4×
1...Thh6 2.Tf5×
1...Rh6 2.Cf7×

punere: acelaşi conţinut interesant, cu o cheie tot aşa de bună, s-a putut realiza doar cu trei figuri albe, economisind totodată o figură atît de importantă ca dama albă. Este evident că, respectînd principiul economiei, compozitorul nu va întrebuinţa, spre exemplu, dama acolo unde funcţia ce i se încredinţează ar putea fi îndeplinită cu acelaşi succes de un turn sau un nebun.

Evacuarea unei linii de acţiune se produce în urma deplasării piesei care întrerupea această linie. Menţionăm că în cazul evacuării, deplasarea piesei se face lateral şi nu în lungul liniei, cum se

întîmplă la degajare. Evacuarea poate fi efectuată de oricare piesă, indiferent de culoarea ei. În exemplul de mai jos au loc, în cursul



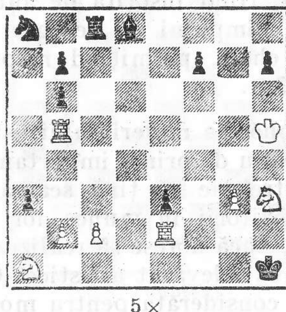
2×

soluției, două evacuări: prima este efectuată prin mutarea de cheie 1.Na7 !, evacuînd orizontala a patra, pentru ca la răspunsul 1...b4 să poată urma 2.Dc4×; a doua evacuare se produce după deplasarea nebunului negru, evacuînd coloana „e" 1...N oriunde 2.De8×.

„Excelsior" (tot mai sus !) — denumirea unei idei în care un pion parcurge distanța de la cîmpul inițial pînă la cîmpul de transformare în vederea soluționării problemei (nr. 409).

Privind această poziție, cine poate să-și închipuie că eroul acestei creații este modestul pion b2? Și totuși... După 1.b4, albul amenință 2.Td5(f5), urmat de mat, astfel că negrul n-are altă apărare decît 1...Tc5+, dar după 2.b:c5, apare o nouă amenințare 3.Tb1×. Singura apărare 2...a2, permite albului să revină la amenințarea inițială prin 3.c6 (~

409. Sam. Loyd
Concurs din Paris, 1867
Premiul II



5×

4.Td5/f5), de aceea negrul este silit să joace 3...Nc7. Dar acum, Ca8 nu mai poate pleca și după 4.c:b7, matul este imparabil în urma promoției pionului. O creație extraordinară a genialului compozitor american (vezi anexa de la pagina 311).

Exercițiul sintetic — reconstituirea poziției unei probleme după soluția dată (cheia, amenințarea și variantele redate în notația prescurtată). Lucrînd la reconstituirea unei probleme, problemistul nu trebuie să se limiteze la reconstituirea unei poziții în care se realizează toate variantele indicate ca bază de plecare. Aceasta constituie, de fapt, doar prima etapă a exercițiului.

A doua etapă, nu mai puțin importantă, este precizarea mutării de cheie a soluției, adică stabilirea judicioasă a cîmpului unde va fi plasată figura care efectuează prima mutare a soluției, evitînd defectele enumerate la „Defecte de construcție".

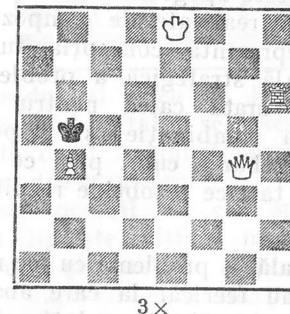
A treia etapă, tot atît de importantă ca primele două, o constituie verificarea poziției găsite, în vederea constatării legalității și corectitudinii poziției. În special se va cerceta dacă nu este posibilă realizarea enunțului prin efectuarea unei alte chei decît cea indicată, sau dacă nu sînt posibile alte maturi (dualuri) alături de cele cerute.

Figura critică — figura ce efectuează, în cursul soluției, o mutare critică (vezi „Mutarea critică").

Gemen al unei probleme sau al unui studiu este o compoziție avînd așezarea pieselor identică cu prima, avînd o singură modificare, care duce la o schimbare completă a soluției. Gemenul sau mai mulți gemeni se obțin prin:
— schimbarea locului unei singure piese (albe sau negre);
— înlocuirea, suprimarea sau adăugarea unei singure piese;
— deplasarea întregii poziții sau, în sfîrșit, prin rotirea tablei cu 90° sau cu 180°. Problemele cu gemeni sînt răspîndite în domeniul problemelor heterodoxe cu mat ajutor, deși le întîlnim adesea și la compoziția ortodoxă. Prezentăm în diagrama nr. 410 o problemă directă, avînd și trei gemeni — b, c și d.

b) R alb la a8; c) R alb la a7; d) poziția c cu un rînd mai jos. a/1.Th2 ! Ra4 2.Dc4 Ra3 3.Ta2×, 1...R~2.Dd7(+) și 3.Th6×; b/1.Ta6 ! ! R:a6 2.Dd7

410. W. Pauly
„Deutsche Wochenschach", 1912

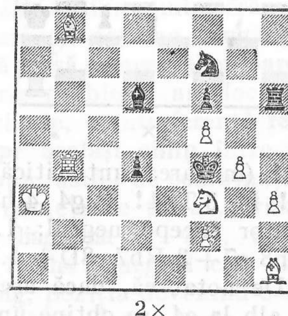


3×

Rb6 3.Db7×; c/1.Th4 ! Ra4 2.Dh3 ! Rb5 3.Dd7×, 1...Rc6 2.Dd1 ! Rc7 3.Tc4×; d/1.Df2 ! Ra(b)3 2.Rb5 și 3.Th3×, 1...Rc3 2.Th3+ ! Rb4 3.Df8×.

„Give-and-take key" (engl.) — dau și iau prin cheie unul sau mai multe cîmpuri de refugiu. La problema următoare, se ia prin cheie regelui negru un cîmp de refugiu (e4), dar se lasă două cîmpuri libere (e5 și g5).

411. A. F. Ianovcic
„Arbejder-Skak", 1965



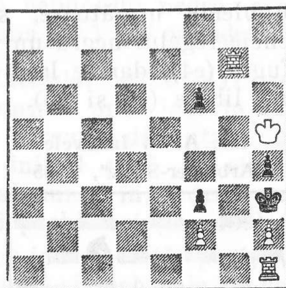
2×

1.C:d4 ! (~2.Cf3×) Re5/Rg5 2.Cc6/Cf3×, 1...Ce5 2.Ce6×.

Ideea dintr-o combinație șahistă este apogeul combinației alese și realizate de compozitor; ea reprezintă concepția fundamentală strategică a problemei. Ideea arată calea pentru efectuarea combinației și răspunde la întrebarea **cum**, prin ce mijloace tactice se obține rezultatul dorit.

Ideală — problema cu joc regulat sau feerică, la care absolut toate maturile din soluție și din joc aparent (dacă acesta există) ca și la eventualul gemen, sînt perfect regulate. Problemele de mai jos, avînd cîte o singură variantă cu maturi perfect regulate, sînt ideale. Iată soluțiile lor:

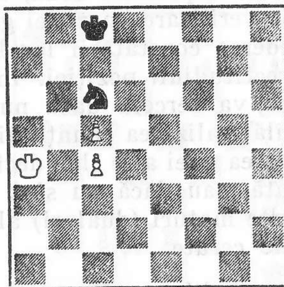
412. D. Przepiorka
„More White Rooks", 1911



4×

1.Tgg1! (mutarea anticritică) f5 2.Rg6! f4 3.Tg4! R:g4 4.h3×. La ajutor începe negrul: 1.Ca7 c6 2.Rb8 c7+ 3.Rb7 c8D+ 4.Rb6 c5×. De notat că, dacă așezăm regele alb la e4, se obține un gemen cu o soluție simetrică și identică (1.Ce7 etc.).

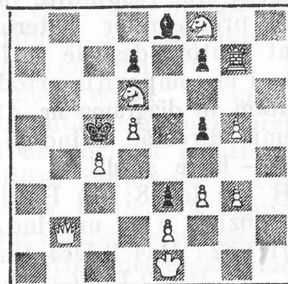
413. N. D. Lența
„Revista de Șah", 1966



Ajutor 4×

Ilegalitatea unei poziții — cazul cînd poziția unei probleme nu se poate obține pornind de la poziția inițială a pieselor printr-o partidă imaginară, dar cu respectarea regulilor jocului, în care caz vom avea ilegalitatea a b s o l u t ă (inadmisibilă), ca, spre exemplu, la problema de mai jos: nebunul negru n-avea cum să ajungă la e8 în prezența pionilor nemișcați de la începutul partidei — d7 și f7. Menționăm totodată că această problemă ar putea să aibă o poziție perfect legală,

414. I. Cămăraș
„Revista Română de Șah", 1939

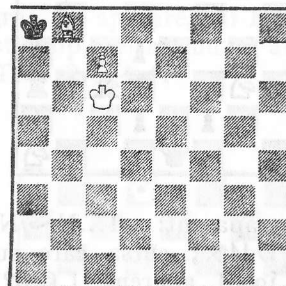


3× 1.Db3!

dacă toate piesele s-ar muta cu un cîmp spre dreapta.

În cazul cînd poziția dată nu poate rezulta decît în urma promoției unui pion, ilegalitatea este considerată r e l a t i v ă (tolerabilă), ca la problema lui Mackenzie: ultima mutare a negrului n-a putut să fie alta decît ... Ra7-a8, după ce pionul alb de la b7 s-a transformat în nebun (b7-b8N+).

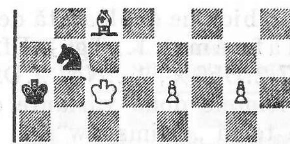
415. A. F. Mackenzie
„Jamaica Gleaner", 1891



3× 1.Na7! R:a7 2.c8T

În Codexul compoziției sînt prevăzute cinci grade de legalitate. Poziția în care există figuri din transformarea pionilor, însă numărul lor nu depășește numărul normal al acestora, are gradul al 3-lea de legalitate (cazul problemei lui Mackenzie).

Exemplul tipic îl avem în diagrama ce urmează (Obtrusive Bishop, engl.): Nf1 a fost capturat în cursul partidei demonstrative, iar cel din c4 provine din transformarea pionului.



Gradul al 4-lea de legalitate avem cînd pe tablă se găsesc mai multe decît numărul normal de figuri din transformarea pionilor.

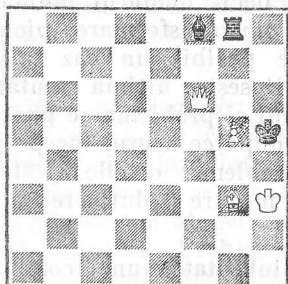
Este posibil un caz special, cînd lipsește ultima mutare a negrului și problema se poate rezolva după ce negrul începe jocul (la probleme ortodoxe) făcînd prima mutare (soluția retroanalitică).

Insolubilitatea unei compoziții — un defect destul de frecvent (ca și soluția marginală) la problemiștii care se grăbesc să publice o problemă fără s-o supună în prealabil unei analize mai riguroase, spre a constata dacă intenția autorului se realizează la absolut toate apărările negrului (vezi, spre exemplu, problema din diagrama nr. 91).

Interferența — întreruperea liniei de acțiune (interferare) a unei figuri cu acțiune lungă printr-o altă piesă de **aceeași culoare**. Dacă într-o problemă are loc, în două variante, o interferență **reciprocă și pe același cîmp** între turn și nebun, astfel de combinație poartă numele de tema „Grimshaw". În diagrama nr. 416, după cheia 1.Nh4!, negrul este în zugzwang, poziția devenind o blocadă completă. Într-adevăr, la oricare mutare a pieselor negre se produce

cîte o slăbiciune exploatată de alb pentru a face mat: 1...Tg6 2.Df2×, 1...Tg7 2.Dh6×, 1...Ng7 2.Df7× etc. Ultimele două variante constituie tema „Grimshaw".

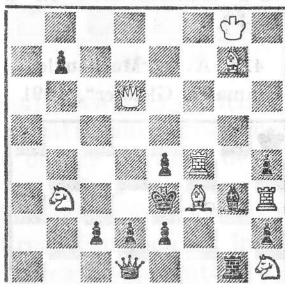
416. J. A. Schiffmann
„Svenska Dagblad", 1919
Premiul III



2×

Joc aparent — o sumă de maturi pregătite în poziția inițială, ca răspuns la toate mutările negrului (ca la probleme cu blocada completă) sau la unele mutări ale acestuia (de regulă la nu mai puțin de două!). După efectuarea cheii, acest joc trebuie să dispară (de aceea este numit „aparent", „iluzoriu"), fiind înlocuit de alte maturi, schimbate, ceea ce face găsirea soluției mai dificilă, iar problema mai valoroasă. Este de dorit ca jocul aparent să fie scos în evidență printr-o cheie urmată de cel puțin două variante, dar respinsă printr-o mutare unică (vezi, spre ex. problema de la „Cursa tematică"). Dacă maturile pregătite în poziția inițială se mențin în soluție, avem doar un „joc pregătit" care nu poate constitui o „problemă" pentru dezlegători. Jocul aparent nesubliniat de o cursă sau cel puțin de niște mutări agresive (mutări „tari") ale negrului, adesea rămîne neobservat de dezlegător și își pierde rostul. Se obișnuiește a indica prezența jocului aparent prin adăugarea unui asterisc (*) la enunțul problemei.

417. Arnoldo Ellerman
„Mladost", 1958

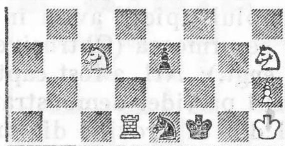


2×*

Joc aparent: 1...N~/N:f4! 2.T:e4/Dd4×; cursa care subliniază jocul aparent: 1.Cc5? (~ 2.Nd4×) cu aceleași maturi, mișcările nebunului negru legînd Ng7. Soluția: 1.Nh6! (~2.Dd4×) cu schimbarea răspunsurilor de mat la contrașahurile cu care sînt însoțite mutările nebunului negru: 1...N~+/N:f4+ 2.Tg4/Ng2×.

Jocul aparent poate avea loc și la probleme cu mat în 3 mutări.

418. Wolfgang Pauly
„Chemnitzer Tageblatt", 1927



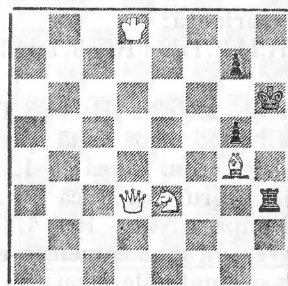
3×*

Joc aparent: 1...e2 2.Ce4! e:d1D/C 3.Cg3×; sol.: 1.Ta1! e2 2.Cb1! C~ 3.Cd2×.

Lărgirea ideii — amplificarea ei prin introducerea mai multor variante tematice, conținînd aceeași idee.

Astfel de amplificare a ideii este folosită astăzi pe o scară întinsă. Exemplul din diagrama **a** se dezleagă prin 1.Nh5!, creînd un cîmp de refugiu regelui negru și amenințînd totodată cu 2.Dg6≠. Negrul, în apărare, își blochează acest cîmp, permițînd un alt mat: 1...T:h5 2.Cg4≠.

a

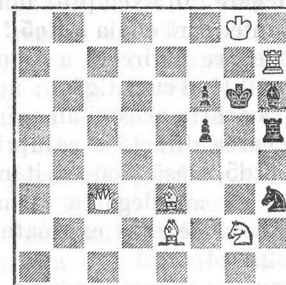


2×

Exemplul **b** realizează aceeași idee, însă lărgită, fiind reprezentată în patru variante tematice, cu autoblocarea cîmpului de refugiu de către patru piese negre și urmată de patru maturi distincte. După cheia analoagă 1.Ng5!(~ 2.Df6×) urmează 1...T:g5/N:g5/C:g5/f:g5 2.Ch4/N:h5/Cf4/Dc6×.

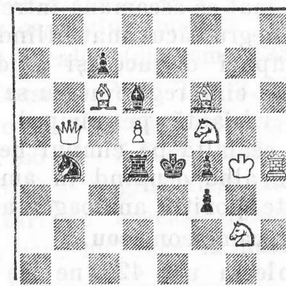
b

419. J. Dozescu
„Flacăra Sibiului", 1965



2×

Legare — imobilizarea unei piese adverse prin plasarea unei figuri proprii cu acțiune lungă, astfel ca în spatele figurii adverse să se afle regele de aceeași culoare cu figura legată, în care caz are loc legarea **directă**. Cînd pe linia de acțiune a figurii imobile dintr-o baterie se află o piesă adversă cu regele său în spate, la deplasarea piesei mobile a bateriei se produce o legare **indirectă**; de asemenea avem o legare indirectă și în cazul deplasării unei piese din semilegătură. Cînd o piesă de culoarea regelui advers se plasează între regele său și figura



2×

noastră cu acțiune lungă, îndreptată spre acest rege, se produce o **autolegare**. În exemplul din diagrama anterioară cheia **1.Rg5 !** produce o legare indirectă a pionului f4, amenințînd cu 2.Cg3×; negrul se apără contra acestei amenințări prin legarea directă a calului alb — 1...T:d5, însă concomitent se produce și autolegarea turnului negru, ceea ce este exploatat de alb — 2.Dc4×.

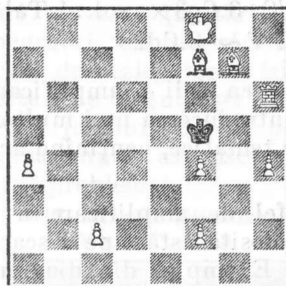
Mat curat (pur) este matul cînd fiecare cîmp din zona regelui negru este inaccesibil acestuia dintr-o singură cauză: ori este păzit de o singură piesă albă, ori este blocat de o piesă neagră, fără a fi și păzit de una albă.

Mat economic este matul la care contribuie toate figurile albe prezente pe tablă, exceptînd regele și pionii. Cînd la mat contribuie absolut toate piesele albe de pe tablă, inclusiv regele și pionii, matul se numește **perfect economic**.

Maturi ecou sînt perechi de maturi analoage, cînd tablourile de mat se aseamănă între ele, regele negru făcut mat aflîndu-se pe cîmpuri de aceeași culoare. În cazul cînd regele negru se află într-o variantă pe cîmpul alb, iar în cealaltă pe cîmpul negru, figurile albe ocupînd în ambele variante poziții analoage, avem maturi **cameleon-ecou**.

Problema nr. 420 ne va lămuri asupra acestor noțiuni. După cheia **1.Nh5 !** negrul este în zugzwang, rezultînd următoarele variante:

420. **S. Herland**
„**Deutsche Schachzeitung**", 1908



4×

1...R:f4 2.Td6! Re4 3.Ng4 Rf4 4.Td4×;

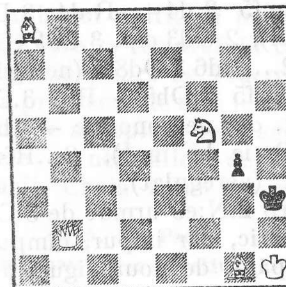
1...Re4 2.Nc3 ! Rf5 3.Nf3 R:f4 4.Tf6× — ecou al matului din prima variantă;

1...R:f4 2.Td6 ! Rf5 3.Td4 ! Re6 4.Ng4×;

1...Re4 2.Nc3 ! R:f4 3.Tf6+ Re4 4.Nf3× — o nouă pereche de maturi ecou. Dacă la 1...Re4 2.Nc3 ! negrul va juca 2...Rd5 atunci după 3.Nf3+ Rc4 **4.Tc6**× vom avea un mat **cameleon-ecou**, analog cu maturile ecou din primele două variante, regele negru aflîndu-se de data aceasta pe cîmpul alb. Maturile ecou sînt elaborate de școala boemiană, în special la problemele cu mat în 3 și mai multe mutări.

Matul invers îl întîlnim la probleme la care nu se cere ca albul să facă mat regele negru, ci este vorba de a-l **sili pe negru ca el să facă mat regele alb**. Negrul nu vrea să facă mat regele alb, însă albul îl constrînge la aceasta, lucru pentru care îi trebuie forțe suficiente, astfel victoria va fi de partea sa, deoarece el este în măsură să-și impună în felul acesta voința adversarului. Pentru acest motiv problemele cu mat invers se mai numesc „Qui perd-gagne" (fr.), adică „cine pierde — cîștigă" !. Maturile inverse se pot construi sub formă de zugzwang (cu sau fără joc aparent), sau cu amenințare (vezi exemplele 421 și 422).

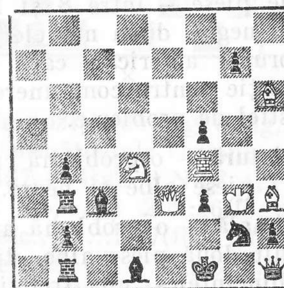
421. **Rudolf Svoboda**
„De Maasbode", 1947



Mat invers în 2 mutări

1.Nf3 ! (zugzwang) g3 2.Ne2! g2×, 1...g:f3 2.Dg2+ f:g2×.

422. **S. Limbach**
„Revista Română de Șah", 1937
Premiul II



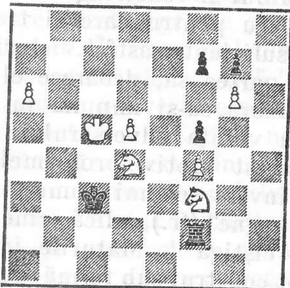
Mat invers în 2 mutări

1.C:f3! (cu „amenințarea" de a-l sili pe negru, prin 2.De1+, să răspundă cu 2...N:e1×). Negrul se apără contra acestei amenințări prin fuga nebunului, ceea ce creează însă alte posibilități pentru alb: 1...Nd4 2.Df2+ N:f2×, 1...Ne5 2.Cg5+! N:f4× și 1...Nf6 2.N:g2+ D:g2×.

Mai există un gen de mat invers, la care negrul nu este constrîns de către alb să facă anumite mutări, ci constrîngerea vine de la condiția suplimentară de ordin „feeric", care impune negrului să facă (de fiecare dată cînd este la mutare) cea mai lungă mutare cu figura care dispune de o astfel de mutare. Această condiție suplimentară contribuie la realizarea unei mari economii de material. Criteriul pentru măsurarea lungimii mutărilor este explicat la „Șahul feeric". Acest gen este cunoscut sub numele de „mat maximal invers". Iată un exemplu frumos, avînd poziția finală de mat ideală ! (diagrama 423).

Cursă: 1.Rb5? Ta2 2.Cd2 T:a6 3.Cc4 T:g6 4.Cb6 Tg1 ! (și nu 4. ...T:b6+? 5.Ra4 Th6 6.Ra3 Ta6×) — negrul alege din două mutări de aceeași lungime pe cea care nu duce la matul dorit de alb.

423. Ioan Mayer & A. F. Ianovcic
„Schach-Echo", 1973

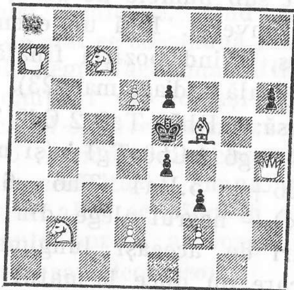


Mat invers maximal în 6 mutări

Soluţia: 1.Rd6! Ta2 2.Cd2 T:a6+ 3.Re5 T:g6 4.d6 Tg1 5.Cb1+ T:b1 6.Cb5+ T:b5× — mat perfect regulat!

Mat model (regulat) este matul economic şi curat în acelaşi timp. Şcoala boemiană (cehă) în compoziţia şahistă cere ca o problemă să aibă nu mai puţin de trei maturi regulate, după cum reiese şi din problema alăturată. Cheia 1.Rb6! pune pe negru în poziţie de zugzwang, rezultînd următoarele variante:

424. Gh. Goşman
„Revista Română de Şah", 1947



3×

1...R:d6 2.Cc4+ Rd7 3.Ne6× (model);

1...e:f5 2.d4+ R:d4 3.Df6× (model), 2.e:d3 e.p. 3.Cc4× (model), 2...R:d6 3.Dd8× (neregulat);

1...R:f5 2.Dh5+ Rf6 3.Ce8× (curat, dar neeconomic — Cb2 nu contribuie la mat), 2...Rf4 3. C:e6× (neregulat).

1...e3 2.N:e6 urmat de 3.Cc4× (economic, dar impur, cîmpul d5 fiind păzit de două figuri albe).

Matul oglindă rezultă cînd cele opt cîmpuri din zona regelui făcut mat sînt libere de orice piesă (vezi, spre exemplu, diagrama nr. 43).

„Meredith" — o problemă oarecare realizată cu un număr redus de piese — între 8 şi 12 — albe şi negre, după numele compozitorului american care avea predilecţie pentru compunerea unor astfel de probleme.

Miniatură — o problemă cu cel mult 7 piese albe şi negre.

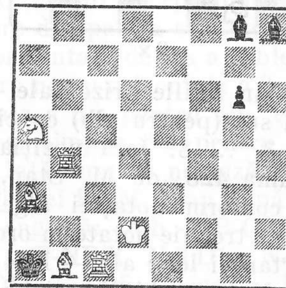
Minimală — o problemă avînd cel mult două piese albe, dintre care, bineînţeles, una trebuie să fie regele.

Mişcare sistematică — repetarea uneia şi aceleiaşi manevre în mai multe variante dintr-o compoziţie (vezi exemplul de la „Motive geometrice").

Motivul combinaţiei este dat de poziţia pieselor la care ajunge la un moment dat jocul şi care situaţie sugerează posibilitatea înfăptuirii combinaţiei.

Motive geometrice — termen convenţional pentru a caracteriza unele mişcări de figuri pe tablă, mişcări care se remarcă în cursul soluţiei din punct de vedere grafic. La problema de mai jos, avem mişcări de apropiere pe diagonale paralele a nebunilor de culori contrarii. Cheia 1.Ta4! pune pe

425. W. Pauly
„American Chess Buletin", 1909

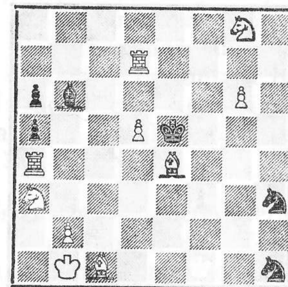


3×

negru în poziţie de zugzwang, rezultînd următoarele variante: 1...g5 2.Nh7+ Ra2 3.N:g8×, 1...Nf7(e6, d5, c4) 2.N:g6(f5, e4, d3)+ etc., 1...Ng7(f6, e5, d4) 2.Nf8 (e7, d6, c5)+ Na2 3.N:N×; 1...Nc3+ 2.R:c3 etc. O astfel de repetare a uneia şi aceleiaşi manevre poartă numele de **mişcare sistematică**.

Mutarea anticritică — mutarea unei figuri în sens invers, în comparaţie cu mutarea critică, traversînd cîmpul critic spre a evita o interferare ulterioară pe cîmpul critic. În diagrama 426, după cheia 1.Nc2 se ameninţă 2.Cc4+, ceea ce obligă re-

426. A. F. Ianovcic
„Sahovski Glasnik", 1959

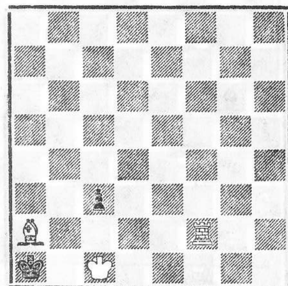


3×

gele negru să ocupe cîmpul critic, interferînd nebunul propriu prin 2...Rd4 3.Ne3×. Negrul în apărare trece cu nebunul peste cîmpul critic, prevenind interferarea sa şi anihilînd astfel ameninţarea, manevră însoţită de anumite efecte negative, exploatate de alb: 1...Ng1 2.Nh6 şi 3.Ng7×, 1...Nf2! 2.Ch6 şi 3.Cg4×.

Mutarea critică — mutarea unei figuri traversînd cîmpul critic, pe care se va produce ulterior o interferare a figurii care a efectuat mutarea critică. Manevra aceasta are ca scop anihilarea poziţiei de pat şi formarea unei baterii; pentru aceasta sînt necesare nu mai puţin de trei mutări: 1) efectuarea mutării critice, 2) interferarea figurii critice (formarea bateriei) şi 3) activizarea bateriei (şah şi mat prin descoperire). Cele trei mutări constituie cunoscuta temă indiană, pe care o găsim realizată, sub formă de miniatură, în diagrama 427. După cheia 1.Ng8!

427. H. F. L. Meyer
„B.C.P.", 1903



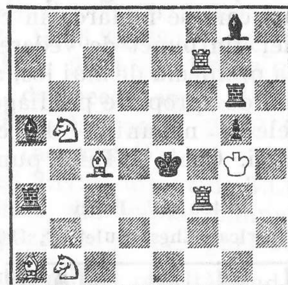
3×

(mutarea critică) negrul n-are altă mutare decît 1...c2, formînd totodată poziţia de pat. Albul o anulează, aşezîndu-şi turnul pe cîmpul critic şi formînd astfel o baterie: 2.Tf7! Ra2 3.Ta7++ şi mat.

Mutare liniştită este orice mutare a albului ce se efectuează după cheie, într-o problemă cu mat în 3 sau mai multe mutări, fără atac direct asupra regelui advers, adică fără „şah", pregătind totuşi o ameninţare oarecare. Soluţiile cu mutări liniştite, neforţate, fiind mai fine şi mai greu de găsit, ridică totdeauna valoarea problemei.

Notaţia algebrică, cea mai cunoscută şi răspîndită, serveşte la notarea mutărilor dintr-o partidă sau soluţie de problemă, precum şi la notarea poziţiilor de pe tablă. Coloanele, precum se ştie, sînt însemnate de la stînga spre dreapta (pentru alb) cu primele litere ale alfabetului latin: a, b,

428. M. Stan
„Revista Română de Şah", 1935
Premiul II



2×

c...h, iar liniile orizontale — de jos în sus (pentru alb) cu cifrele 1, 2, 3, ... 8. Iată poziţia din diagrama 428, de M. Stan, notată conform notaţiei algebrice (figurile trebuie notate în ordinea importanţei lor): alb — Rg4, Tf3 şi f7, Na1 şi c4, Cb1 şi b5; negru — Re4, Ta3 şi g6, Na5 şi g8, Pg5; mat în 2 mutări. Soluţia: 1.Tf7–f5! (ameninţă 2. Te5×) Tc3 2.Cd2×, 1...Nc3 2. Nd3×, 1...Te6 2.Nd5×, 1...Ne6 2.Cd6×. Mutările partidei, ca şi ale soluţiei pot fi notate cu notaţia completă sau prescurtată.

Notaţia descriptivă, numită şi engleză, serveşte, ca şi cea algebrică, la notarea atît a poziţiilor, cît şi a mutărilor. În trecut această notaţie a fost destul de răspîndită, astăzi însă o întîlnim doar în Anglia şi în ţările din America Latină. Fiecare coloană este identificată după figura care o ocupă în poziţia iniţială. Astfel, prima verticală de la stînga pentru alb

şi de la dreapta pentru negru poartă numele de coloana turnului damei (TD), a doua — coloana calului damei (CD) a treia — a nebunului damei (ND), a patra — a damei (D), a cincea — a regelui (R), a şasea — a nebunului regelui (NR) etc. Liniile orizontale, ca şi la notaţia algebrică, sînt numerotate de la 1 la 8, însă cu o singură deosebire: atît albul, cît şi negrul încep numerotarea fiecare din partea sa. Astfel, prima orizontală de jos a tablei este pentru negru orizontala a 8-a, orizontala a 6a pentru alb, este în acelaşi timp a 3-a pentru negru etc. Iată cum se notează poziţia problemei lui M. Stan după notaţia engleză: alb — R-CR4, T-NR3, T-NR7, N-TD1, N-ND4, C-CD1, C-CD5; negru — R-R5, T-TD6, T-CR3, N-TD4, N-CR1, P-CR4; mat în 2 mutări. Soluţia: 1.T7-NR5! (ameninţă 2.T-R5×) T-ND6 2.C-D2×, 1...N-ND6 2. N-D3× etc.

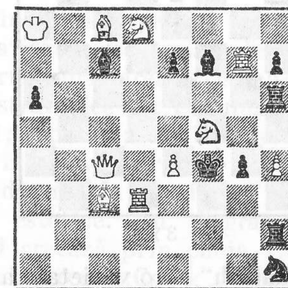
Notaţia „Forsith" serveşte doar la notarea poziţiei statice a pieselor de pe tablă. Notarea se face începînd cu partea de sus a tablei în direcţia de la stînga spre dreapta, rînd pe rînd, notîndu-se numărul cîmpurilor libere, cu intercalarea iniţialelor pieselor existente, separat pentru fiecare orizontală. Piesele albe se notează cu litere majuscule, iar cele negre — cu minuscule. Iată, spre exemplu, poziţia pieselor din problema lui M. Stan, redată conform notaţiei „Forsith": 6n1/5T2/6t1/nC4p1/2N1r1R1/t4T2/8/NC6; mat în 2 mutări. Se poate nota şi mai sumar, fără a ţine cont de fiecare orizontală în parte. În acest caz, aceeaşi poziţie se va nota astfel: 6n6T8t1nC4p3N1r1R1t4T10NC6.

Obstrucţie — întreruperea liniei de acţiune a unei figuri cu acţiune lungă printr-o altă piesă de culoare contrară, ca spre exemplu, la problema lui M. Stan de la „Notaţia", la prima pereche de variante.

Parada (apărarea) primară, secundară şi terţiară (vezi exemplul de la „Ameninţarea terţiară").

„Patru mîini peste tot" („Four Hands Round", l. engleză) — denumire adoptată pentru caracterizarea unei interferenţe mutuale duble (în două perechi de variante Grimshaw, cu două cîmpuri critice) între un T şi un N

429. G. H. Goethart
„Algemeen Handelsblad" 1917
Premiul II

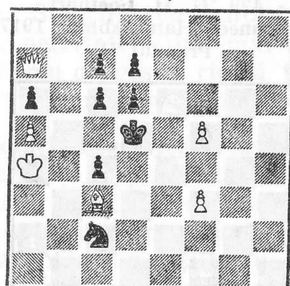


2×

negri. Soluţia: 1.Cg3 ! (ameninţă 2.T:g4×) 1...T(N)e6 2.e4(D:c7)×, 1...T(N)g6 2.Ch5(Ce6)×. Variante secundare: 1...e6 2.e5×, 1... T2:h4 2.Ce2×, 1...T6:h4 2. D:f7×.

„Perpetuum mobile" este o problemă de tipul blocada completă cu o cheie reversibilă, adică după efectuarea cheii rezultă o problemă nouă, avînd drept cheie mutarea care duce la poziţia iniţială. La problema de mai jos există următorul joc aparent: 1...c5 2. Da8+ c6 3.Dg8×. Soluţia începe cu cheia 1.Dg1 ! şi la 1...c5 urmează 2.Dg8+ Rc6 3.Da8×. Deci, ordinea mutărilor din jocul aparent şi din cel real se schimbă în mod reciproc, ceea ce constituie esenţa temei „Bata". După cheie se obţine o poziţie reprezentînd o nouă problemă cu mat în 3 mutări, a cărei soluţie începe cu 1.Dg1–a7 !, revenind astfel la poziţia iniţială.

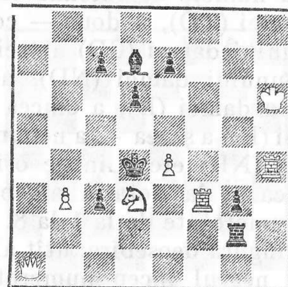
430. E. Rusenescu
„Revista de Şah", 1958



3×

„Pickabish" — o variețate a cunoscutei teme „Grimshaw", cînd

431. H. M. Huse
„Tidskrift for Schack", 1918

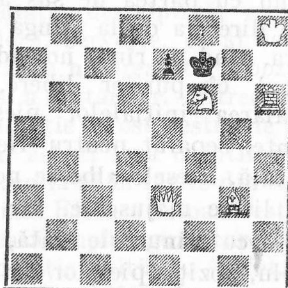


2×

se produce în două variante o interceptare reciprocă şi pe acelaşi cîmp între un nebun (Bishop, englezeşte) şi un pion negru aflat pe locul său iniţial (Pickaninny). În problema de mai sus, avem două perechi de variante tematice: 1.Da8 ! (ameninţă 2. Dd5×) c6(Nc6) 2.Da4 (a7)×, 1... e6(Ne6) 2.e5(Dh8)×.

„Pickaninny" (pui de negru) — denumirea unui pion negru dintr-o problemă, aflat pe orizontala a şaptea, care poate să efectueze patru mutări, producînd patru va-

432. H. W. Betmann
1915

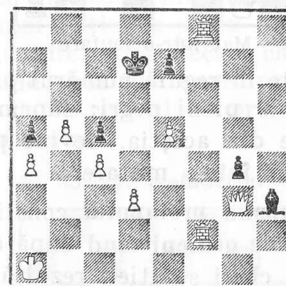


2×

riante distincte (bineînţeles că pionul respectiv nu poate fi pe coloana marginală, ca la problema din diagrama nr. 432: **1.Nd6!** (ameninţă 2.De7×) 1...e:d6 2. De8×, 1...e6 2.Da7×, 1...e5 2. Db5× şi 1... e:f6 2.De7×. În cazul de faţă pionul e7 este un Pickaninny.

Poziţie în oglindă — prezentarea uneia şi aceleiaşi poziţii într-o formă inversată, ca reflectată într-o oglindă. Uneori începătorii mai puţin scrupuloşi, dornici de a-şi vedea numele publicat în presa şahistă, prezintă o compoziţie străină, publicată anterior, ca pe o lucrare proprie, mascîndu-şi fapta prin inversarea poziţiei (a se compara diagramele ce urmează — 433 şi 434).

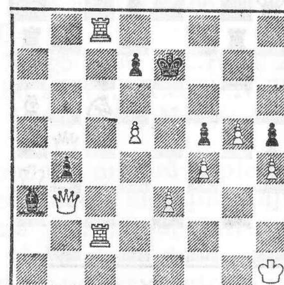
433. D. Fellner
„Revista Română de Şah", 1937



3× 1.Tg2

Poziţia de zugzwang rezultă (în problemistică de obicei la negru) după efectuarea de către alb a unei mutări, fără crearea vreunei ameninţări, prin care acesta desăvîrşeşte blocarea poziţiei adverse, transfor-

434. J. Kotrč
„Andrews Memorial", 1888
Premiul I



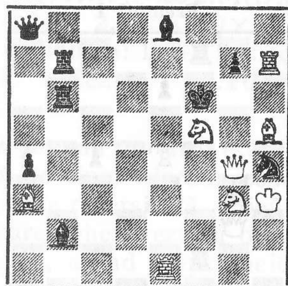
3× 1.Tb2

mînd-o în blocadă completă, astfel că negrul, fiind obligat să joace la rîndul său, fiecare mutare a lui va fi însoţită de un efect negativ fatal.

Principiul economiei (legea fundamentală artistică a compoziţiei şahiste) este principiul folosirii cît mai complete a figurilor. La o problemă nu trebuie să existe figuri de prisos (parazite). Fiecărei figuri compozitorul va căuta să-i încredinţeze maximum de sarcini, obligînd-o să joace sau să păzească cîmpurile din zona de mat în cît mai multe variante.

Principiul repetării constituie modalitatea cea mai de seamă pentru exprimarea artistică a ideilor strategice în compoziţia şahistă; repetarea uneia şi aceleiaşi idei în cîteva variante contribuie la ridicarea la maximum a emoţiei estetice. În diagrama 435 albul creează prin cheia **1.Ch6 !**, ameninţarea 2.Cg8×. Negrul se apără împotriva acestei amenin-

435. E. I. Umnov
„Şahmatî v S.S.S.R.," 1945



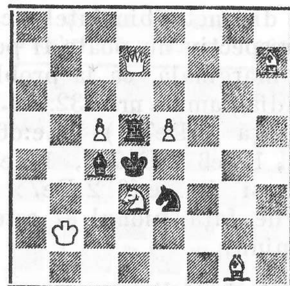
2×

ţări prin evacuarea de către nebun a liniei de acţiune a damei, interferînd totodată de cinci ori alte piese proprii (tema „Bi-Valve"): 1...Ng6 (interceptînd pionul g7) 2.D:h4×, 1...Nf7 2.D:g7×, 1...Nd7 2.Ne7× (nu merge 2.D:g7×, dama fiind legată) 1...Nc6 2.Te6× şi 1...Nb5 2.N:b2×.

Probleme feerice (vezi „Şahul feeric").

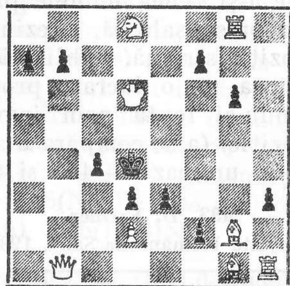
Probleme heterodoxe sînt probleme la care enunţul nu este cel obişnuit la probleme ortodoxe — alb joacă şi face mat în n mutări (vezi „Şahul feeric").

Probleme umoristice sînt probleme cu un enunţ puţin obişnuit (mat în 0 mutări sau în 1/2 mutare) sau prea simplu şi uşor (mat într-o mutare) şi care dă totuşi, de gîndit, în special unui dezlegător nerutinat, care va trebui să descopere ceea ce „nu este în regulă", ca în exemplele următoare. Nu este în regulă aşezarea tablei (colţul din stînga este alb).



Mat în 0 mutări

Rotind tabla cu 90° rezultă poziţia de mat fără efectuarea vreunei mutări.



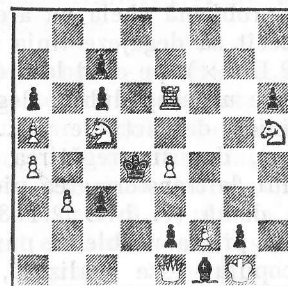
Mat într-o mutare

Nu este în regulă numărul pieselor — 9 pioni negri; suprimînd oricare din aceştia, devine posibil mat într-o mutare.

Problema prelungită constituie un fel de gemeni cînd după efectuarea cheii soluţiei, rezultă poziţia unei probleme noi.

În poziţia din diagrama 436 avem un joc aparent: 1...c2(R:c5) 2.Db4(D:c3)≠. După cheia 1. T:c6! jocul se schimbă: 1...c2 (Re5) 2. Da1 (D:c3)≠. După efectuarea cheii 1.T:c6, rezultă poziţia unei probleme noi (gemene), avînd soluţia 1.f4! c2(Re3) 2. Dd2(D:c3)≠. Este interesant că, în cele trei faze, la aceeaşi mutare a negrului se schimbă de 3 ori răspunsul albului, iar la diferite retrageri ale regelui negru, matul rămîne acelaşi.

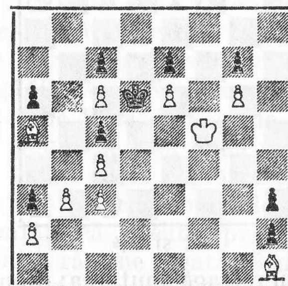
436. M. N. Marandiuk
Al VIII-lea campionat al U.R.S.S., 1973
Locul I la masa a 2-a



2≠ (10+9)

La problema următoare avem nu mai puţin de patru probleme prelungite, după fiecare cheie rezultînd poziţia unei probleme noi, dar şi cu „soluţia prelungită" cu o mutare!

437. J. Wainwright



2, 3, 4, 5≠ (10+9)

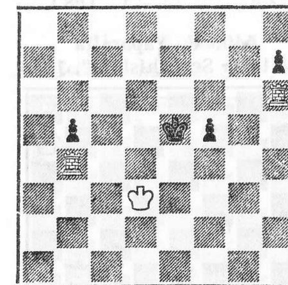
I. 1.b4 c:b4 2.N:b4≠
II. 1.b5 a:b5 2.c:b5 a4 3.Nb4≠
III. 1.b6 c:b6 2.N:b6 a5 3.c7 a4 4.c8C≠
IV. 1.Rg5 c:b6 (1...R:e6 2.b:c7) 2.N:b6 a5 (2...R:e6 3.Nc7) 3.c7 Re5 4.c8D a4 5.Nc7≠.

Promoţia minoră a pionului — transformarea unui pion, ajuns pe ultima orizontală, într-o figură mai slabă decît dama, pentru a evita „patul" sau, într-un caz special, în cal, cînd acesta poate fi mai eficace decît dama.

Pseudo-problemă cu mat în 2 mutări — o problemă cu mat în mai multe mutări, avînd un joc pregătit (în poziţia iniţială) cu mat în 2 mutări.

Adesea, albul fiind nevoit să piardă într-un fel un tempo, se întoarce la poziţia iniţială, ca, spre exemplu, la problema de mai jos.

438. W. Massmann
1948



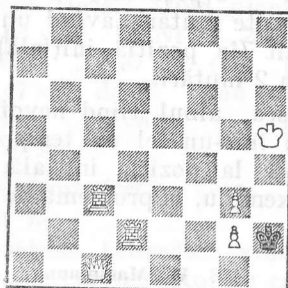
4≠ (3+4)

Joc pregătit: 1...f4(Rd5) 2. T:b5≠. Sol.: 1.Tbh4! Rd5 (1...f4?

2. T4h5≠) 2.Td4+! Re5 3.Tb4! (rezultînd poziția inițială, cu negrul la mutare!) f4 4.T:b5≠, 2...Rc5 3. Tf4 (Zugzwang-ecou) b4 4.T:f5≠.

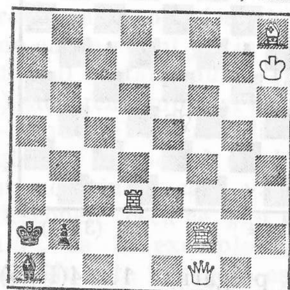
Puritatea scopului (Zweckreinheit, l. germană) — cazul cînd se efectuează o mutare avînd drept singur scop realizarea ideii, fără a i se acorda acestei mutări vreo funcție suplimentară. Dacă vom compara cele două probleme de mai jos, vom constata că ambele realizează aceeași idee — evitarea poziției de pat, însoțită de degajarea liniei verticale de acțiune pentru dama albă. Însă la prima problemă cheia nu are alt scop decît să degajeze linia (1... R:g3 2.Dc7×), pe cînd la a doua cheia are un scop dublu: degajarea liniei de acțiune (1...b1C 2.Df7×), dar și pregătirea răspunsului la transformarea pionului în damă (1...b1D 2.Ta8×). Deci, la prima problemă puritatea scopului este realizată, pe cînd la a doua nu.

439. **A. Kraemer**
„Funkschach“, 1926



2≠ 1. Tc8 !

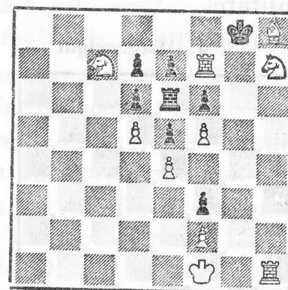
440. **V. Paparella**
„L'Italia Scacchistica“, 1948



2× 1.Tf8 !

Retractor sau problema retroanalitică cu retro-mat, la care se cere restabilirea poziției survenite înaintea celei de pe diagramă cu *n* mutări în urmă și în care albul era în măsură să declare mat într-o mutare (sau în *n* mutări). La problema de mai jos enunțul este: Albul își retrage ultima mutare și apoi dă mat în 2 mutări, ceea ce se exprimă și prin formula: -1 și 2≠.

440 bis. **Radu Drăgoescu**
„Sinfonie Scacchistiche“- 1978



—1 și 2≠

Albul retrage mutarea: pion g7: Th8N (deci reapar un pion alb la g7 și un turn negru la h8), după care urmează: 1.Tg1 (zugzwang) R:h7/R:f7/T:h7 2. g8C/g:h8C/Tf8≠.

Retro-pat — poziție în care nu se poate găsi nici o mutare pe care negrul ar fi putut s-o joace ca să rezulte poziția din diagramă. În acest caz, dezlegătorul va fi nevoit să deducă că ultima mutare a fost efectuată de alb și este rîndul negrului să mute.

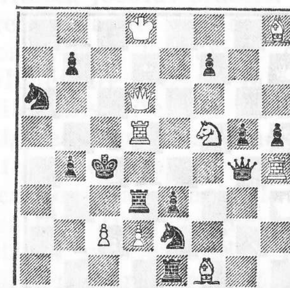
„Rex solus“ (regele singur) — probleme în care negrul nu are decît o singură piesă — regele.

Sacrificiu — oferirea unei piese proprii în vederea obținerii unui avantaj pozițional. Acceptarea sacrificiului de către adversar poate fi obligatorie (sacrificiu forțat), cînd este însoțit de „șah“ și nu există altă scăpare decît luarea figurii ce a declarat acest „șah“, sau acceptarea sacrificiului oferit poate fi facultativă.

Scacografică (scacchographique) **problemă** — vezi problemă simbolică.

Semilegătură este o formație în care între o figură albă cu acțiune lungă (D, T sau N) și regele negru, așezat pe linia de acțiune a primei figuri, se află două piese negre, astfel că la deplasarea uneia din acestea, cu scopul de a para amenințarea creată prin cheie, cealaltă rămîne legată. Semilegătura poate fi completă sau incompletă. Cea completă are loc atunci cînd tema combinației rezultă în urma deplasării pe rînd a celor două piese negre semilegate, dînd naștere la două variante tematice, cu **exploatarea obligatorie a legării piesei rămase nemișcată**, după cum este cazul la problemele din diagramele nr. 74 și 75. În caz contrar, adică atunci cînd tema combinației rezultă în urma deplasării doar a unei singure piese negre din cele două semilegate, avem semilegătura **incompletă**. La problema nr. 441 avem două perechi de figuri semilegate: D și T albe — Td3 și T și C negri — Nf1, însă prima semilegătură este incidentală și nu servește decît la crearea amenințării prin autolegarea indirectă a damei albe — **1.Ta5 !** (amenință 2.D:d3×). Negrul poate să se apere direct prin deplasarea oriunde a turnului din semilegătură sau prin apărarea turnului cu calul. Astfel, la deplasarea turnului pe orizontala a 3-a, va urma 2.Dd5×, iar la deplasa-

441. **O. Costăchel**
„Revista Română de Șah“, 1934

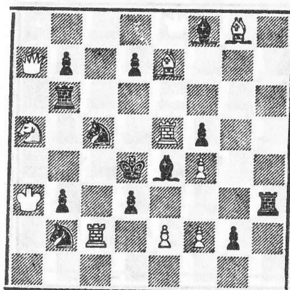


2×

rea pe coloana „d" — 2.C:e3× (1...T:d6+2.C:d6×), însă în toate variantele legarea calului rămîne neexploatată. Tema combinației — exploatarea legării figurii rămase nemișcată — are loc doar după apărarea turnului de către cal: 1...Cc1 2.Dd5× și 1...Cf4! 2.Dd4× (ultima variantă realizează așa-numita temă „Ianovcic"). Varianta secundară 1...b3 2.c:d3× completează armonios conținutul acestei lucrări. Constatăm, deci, că deși negrul se apără împotriva amenințării prin deplasarea pe rînd a celor două figuri semilegate, semilegătura din problema citată nu o putem considera decît incompletă.

Semilegătura complexă este o semilegătură completă, la care albul este nevoit să dezlege, în mod indirect, prin mutarea de mat, figura neagră din semilegătură, rămasă legată exploatînd interferențierea ei de către cealaltă figură neagră, după cum se întîmplă în problema de mai jos. Che-

442. A. Mari
„L'Italia Scacchistica", 1922

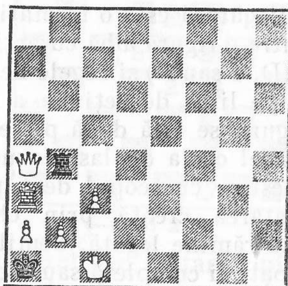


2×

ia **1.Nf6 !** amenință cu 2.Td5++ și mat. Variante tematice simple sînt: 1...T:f6 2.C:b3× (exploatînd legarea calului negru) și 1...Cca4+2.Te7× (exploatînd legarea turnului negru). Dar negrul poate să complice jocul, făcînd obstrucția nebunului alb pe coloana „e" — 1...Ce6+!, la care albul va trebui să răspundă prin 2.Tec5×!, dezlegînd turnul negru și exploatînd astfel interferarea orizontalei a 6-a de către cal. Deblocarea preventivă a cîmpului e4 dă naștere la variante secundare interesante, care îmbogățesc conținutul acestei lucrări: 1...Nf3 2.e3×, 1...Nd5 2.Te6×, 1...Nc6 2.Td8(7)×.

Simbolică (problemă) — o problemă avînd o poziție grafică a pieselor, reprezentînd o literă, o cifră, un obiect etc. Exemplul de mai jos este interesant prin faptul că poziția inițială reprezintă litera „R"; după cheia 1.Dc2 (amenință 2.Db1×) rezultă litera „A"; după mutarea de apărare

443. K. Hannemann
„Skakbladet", 1927



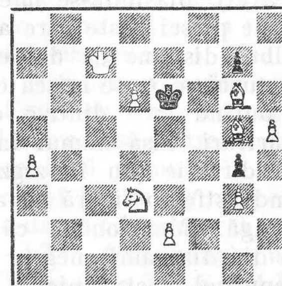
2×

a negrului 1...T:b2 rezultă litera „H", iar în poziția de mat — 2.D:b2×, avem litera „K"!.

Soluția marginală (dublă) — vezi „Dubla soluție".

Subvariantă — o ramificație a unei variante din probleme în 3 sau mai multe mutări; începe cu mutarea a doua (sau și mai tîrziu) de apărare a negrului. Problema din diagrama de mai jos are 2

444. W. Pauly
„Deutsche Wochenschach", 1908



3×

variante, fiecare cu cîte două subvariante; le redăm mai jos pe toate:

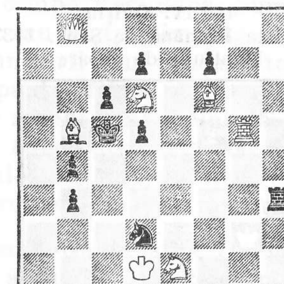
1.Ng5—c1 Re6—d5
2. Nc1—b2 Rd5—c4 3.Ng6—f7×.
2...Rd5—c6 3.Cd3—f4×

1...Re6—f6
2.Cd3—f4 Rf6—e5 3. Nc1—b2×,
2...Rf6—g5 3.Cf4—d5×.

Menționăm că primele trei maturi sînt regulate, iar ultimul este numai economic (nu este pur din cauza cîmpului „f4" păzit de trei piese albe).

„**Switchback**" — tema întoarcerii figurii, care efectuează mutarea de cheie, pe cîmpul inițial la mutarea de mat.

445. W. Tura
„Revista de Șah", 1961
Mențiune de onoare 2



2×

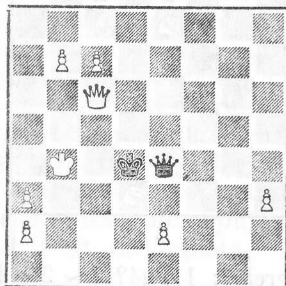
Încercări: 1.Tg4? (~ 2.Nd4×) d4 **2.Tg5×**!, dar 1...Ce4!; 1...Ne5? (~ 2.Da7×) d4 **2.Nf6×**, dar 1...Cc4!; soluția: 1.Cf5! (~ 2.Nd4×) d4 **2.Cd6×**!

Șahul feeric constituie un domeniu al compoziției foarte vast, bogat în idei, în stare să încînte pe iubitorii frumosului prin subtilitatea fermecătoare a gîndirii șahiste, ce-i drept însă ruptă de realitatea jocului practic. Pentru a realiza astfel de idei, compozitorii recurg la variate condiții suplimentare (bizare) față de regulile obișnuite ale jocului, la obligarea negrului să joace numai cu figura care poate efectua mutarea cea mai lungă, la inventarea unor figuri cu mers neobișnuit ca, spre exemplu, lăcustă, călăreț nocturn, prințesă (N+C), amazoană (D+C), mao, pao, gi-

rafă și altele, sau la folosirea tablei imaginate ca un cilindru prin unirea laturilor „a" cu „h".

Prezentăm în continuare, două probleme feerice pentru exemplificarea unor genuri specifice acestui soi de creații.

446. **V. Onițiu**
„Revista Română de Șah", 1937
Mențiune de onoare



Mat invers maximal în 4 mutări

Negrul fiind obligat să joace mereu mutările **cele mai lungi** (unitatea de măsură fiind a1—b1= =1, a1—b2=1,41, a1—b3= =2,23), după cheia 1. a4 ! el are la îndemînă trei mutări cu dama de aceeași lungime (1,41 ori 3 =4,23), rezultînd trei variante: 1...Db1 + 2.Ra3 Dh7 3.e4 D:c7 4.Dc3 + D:D×,

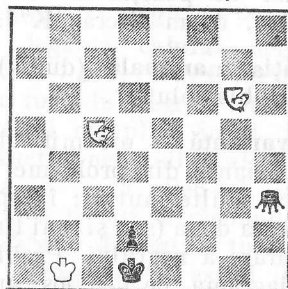
1...Dh1 2.a5 ! D:c6 3.a4 Dh1 4.Rb5 D:b7×,

1...Dh7 2.Dc2 ! D:c2 3.a3 Dh7 4.Rb3 Db1×.

Menționăm că problemele maximale pot fi atît inverse, cît și cu mat direct.

În diagrama nr. 447, negrul dispune de o **lăcustă**; această figură se mișcă ca și dama, însă numai atunci cînd poate sări

447. **A. F. Ianovcic**
„Revista Română de Șah", 1934



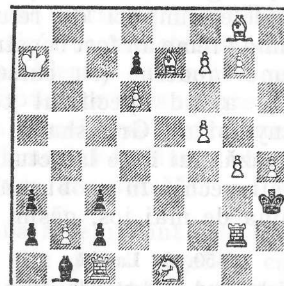
Mat în 3 mutări

peste vreo piesă (indiferent de culoarea ei), plasîndu-se imediat în spatele piesei peste care a sărit. Albul dispune de doi **călăreți nocturni**, care se mișcă ca și calul, putînd face dintr-o dată 1—3 sărituri, însă numai într-o singură direcție (nu în zigzag), devenind astfel o figură cu acțiune lungă. Menționăm că în poziția din diagramă, negrul este pat, neputînd efectua **nici** o mutare: lăcusta n-are peste ce sări, iar cîmpurile e1 și e2 fiind păzite de la distanță de cei doi călăreți nocturni. Soluția: **1.Cn c5—d3! Lc3** 2.Cn d3—b7 Le1 3.Cn b7—f5×. Problema are și un gemen cu Lh3 la g2, cu soluția: 1.Cn g6—h8! Lc2 2.Cn c5—b7 Le2 2.Cn h8—b5×.

Șah prin descoperire este un „șah" dat de o baterie intrată în acțiune prin deplasarea figurii mobile (vezi „Baterie").

„Task" (tema-record) este reprezentarea într-o compoziție a unei idei sau a unui element

448. **Wolfgang Pauly**
„The Theory of Pawn Promotion", 1912



Mat în 4 mutări

strategic oarecare într-un număr maxim de variante. La problema de mai sus găsim o idee originală: promoția pionului negru în trei figuri cu mers diferit, albul fiind nevoit să-și transforme de fiecare dată pionul său avansat în același fel de figură pentru a putea da mat la mutarea a patra: 1.b2—b3 ! (zugzwang) a1D(N) 2.f8D urmat de 3.Da8 și 4.Df3×; 1...a1T 2.f8T ! (amenință 3.Tc8 și 4.Tc3×) a2 ! 3.Tf6 ! (3.Tc8? pat!) R:h4 4.Th6×; 1...a1C 2.f8C ! urmat de 3.Cg6 și 4.Cf4×. Un task dificil !

Temă — o anumită îmbinare a elementelor strategice, constituind conținutul unei probleme. Temele poartă, de cele mai multe ori, numele compozitorului care le-a propus pentru prima dată (de exemplu, tema „Grimshaw", „Novotny", „Schiffmann", „Isaev", „Somov" etc.), numele orașului sau regiunii unde au fost descoperite și studiate (tema Moscova, Crimeea, Java etc.) sau sînt numite descriptiv, după elementele strategice puse la baza combinației tematice (tema dezlegării preventive, a punctului de întîlnire etc.). Unele teme se pot combina între ele. O temă poate fi aleasă de compozitor după bunul său plac sau poate fi impusă cu ocazia organizării unui concurs, toți participanții fiind obligați să trateze numai tema anunțată. Astăzi sînt cunoscute peste 500 de teme catalogate, majoritatea din ele la probleme cu două mutări.

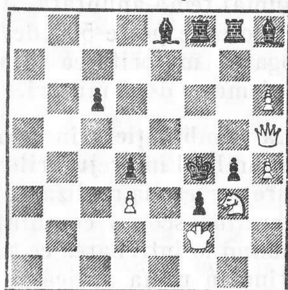
Tema combinației (în general) este ansamblul împrejurărilor **tactice** care servesc la realizarea ideii și determină scopul combinației, răspunzînd la întrebarea ce anume se obține în urma aplicării combinației (matul, cîștigul unei piese, obținerea unui avantaj pozițional etc.).

„Tempozug" (mutare de tempo, de așteptare) — o mutare indiferentă, fără nici o amenințare, care se efectuează exclusiv pentru a obliga partea adversă să facă, la rîndul ei, o mutare oarecare, ceea ce va crea anumite slăbiciuni în poziția sa. Aceste slăbiciuni vor fi exploatate de acela care execută mutarea de așteptare (vezi „Blocada").

„Tuburi de orgă" (The Organ Pipes, l. engleză) — o denumire a unui aranjament curios de patru figuri negre tematice, aflate pe aceeași linie (NTTN), care se in-

terferează reciproc în cursul soluției pe patru cîmpuri, rezultînd patru variante cu caracterul celor cunoscute de la temele Grimshaw sau Novotny. Prima problemă de acest fel a fost compusă de renumitul compozitor american Samuel Loyd în 1857.

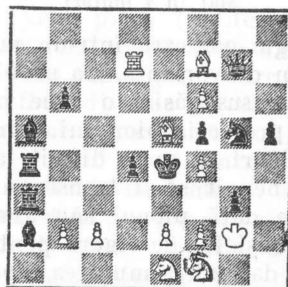
449. S. Loyd
„Chess Monthly", 1857



2×

Denumirea aceasta ar veni de la cele patru linii de acțiune ale figurilor negre tematice, care sînt asemănate cu tuburi de orgă și care, pe rînd sînt interferate — astupate, făcînd să „cînte" cîte o „melodie de mat". La problema lui Loyd găsim patru perechi de interferențe Grimshaw, dar aceasta grație poziției de zugzwang: **1.Dc5 !** T(N)f7 2.Ch5(Df5)×; 1...T(N)g6 2.Ch5(Dg5)×, 1...T(N)f6 2.D:d4(Df5)×, 1...T(N)g7 2.Dd6(Dg5)×. În decursul celor mai bine de 100 de ani au fost compuse mai multe zeci de probleme folosind mecanismul original descoperit de Loyd. Însă toate acestea se deosebeau de problema inițială doar prin poziția regelui negru față de figurile negre tematice și prin eventualele cîmpuri de refugiu. În ultima vreme au fost construite probleme moderne (cu curse tematice), avînd specificul temei Novotny (și nu Grimshaw), care se pretează mai bine la actualizarea ideii vechi. În problema din diagrama de mai jos, găsim trei

450. S. Lambă
„Schakend Nederland", 1965



2×

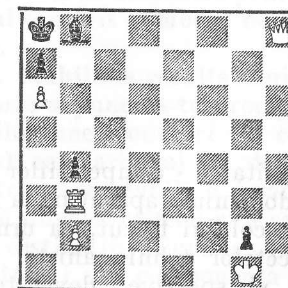
curse tematice: 1.c3 !? (amenință 2.Cd2× și 2.C:g3×) g:f2 ! 2.?×, 1.c4 !? (2.T:d4× și 2.Nd5×) Ce6 ! 2.?× și 1.b4 !? (2.T:d4× și 2.Cd2×) Cf3 ! 2.?×. Soluția: **1.b3!** (amenință 2.Nd5× și 2.C:g3×).

Variantă — o ramificație a soluției unei probleme; începe întotdeauna cu prima mutare (de apărare) a negrului, fiind urmată, la probleme cu 2 mutări, de mutarea cu mat a albului, iar la probleme în 3 și mai multe mutări, de mutările ce duc spre mat la numărul de mutări din enunțul problemei.

Variantă tematică este varianta la care se desfășoară ideea principală a temei realizate în problemă, iar varianta **secundară** (netematică) completează conținutul problemei cu un joc netematic al pieselor ce iau parte la realizarea temei (vezi, spre exemplu, problema lui A. Mari de la „Semilegătura complexă").

Zona regelui sînt cele opt cîmpuri din jurul regelui, care în momentul matului trebuie păzite sau blocate. Cînd regele se află la marginea tablei, zona este redusă la 5 cîmpuri, iar în colț — la 3 cîmpuri.

Zugzwang este o mutare silită prin faptul că partea respectivă este la mutare și numai aceasta provoacă o slăbire a poziției sale. De aici rezultă că nu s-ar crea nici un dezavantaj dacă partea respectivă ar avea dreptul să renunțe la efectuarea mutării. Iată o poziție tipică de zugzwang:



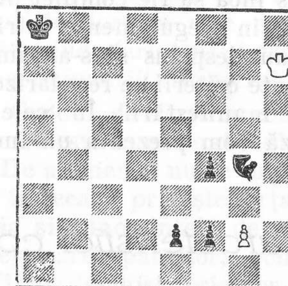
3×

Negrul este pat. 1.Th3 ! b3 2.Th1 ! g:h1 3.D:h1×.

Anexă la „Excelsior" (pag 288)

Această idee, realizată magistral pentru prima dată în anul 1867 de S. Loyd (vezi diagrama 409), a devenit ulterior foarte populară, astfel că astăzi sînt cunoscute mai multe zeci de compoziții, prezentînd-o atît în genul ortodox (probleme și studii), cît și în genurile heterodox și feeric. Diagrama nr. 451 ne înfățișează ideea „Excelsior" realizată spiritual în stilul heterodox cu ajutorul figurilor feerice.

451. A. Grunenwald
„Feenschach", 1952
Menț. on. 2—3 „ex-aequo"



Ajutor 6≠ ♘ =Călăreț nocturn

1. Cn a7 (începe autoblocarea regelui negru) g4 2.e1Cn+ ! g5 ! 3.Cn b7 (dezleagă pionul) 4.f1Cn g7 5. Cn h5 g8Cn ! 6. Cn b8 Cn d2≠ ! Un tablou curios — R negru autoblocat de cei trei călăreți nocturni și făcut mat tot de Cn.

Competițiile în șahul artistic

Necesitatea competițiilor în acest domeniu a apărut pe la mijlocul secolului trecut, ca urmare a aspectelor tehnic-șahiste, culturale și sportive, dovedite și răspîndite prin problema de șah. De-a lungul timpului, practica diferitelor feluri de competiții a dus la cristalizarea unor proceduri care, dovedindu-și obiectivitatea și rolul pozitiv, au fost treptat însușite prin consens și uz.

Modalitatea desfășurării tuturor categoriilor de competiții nu a ajuns încă să fie complet precizată prin regulamente stricte, dar s-au desprins și s-au impus suficiente criterii ce regularizează aceste manifestări. În cele ce urmează vom prezenta un îndrumar format din concepte unanim admise și utilizate. Materialul informativ provine atît din încercările de sistematizare făcute pînă acum de diverse organisme șahiste, cît și din prevederile unor importante competiții interne și internaționale desfășurate în ultimii 30 de ani.

Redactarea conținutului fiind apropiată de aceea a unui regulament, el va putea fi folosit și ca atare de către cei interesați: aceștia îi pot aduce completări numai conforme cu spiritul prevederilor cuprinse; în caz de dubiu sau controversă, se încredințează hotărîrea unui organ superior, a cărui decizie este fără recurs.

A. Caracteristici comune ale competițiilor

1. Dreptul de a iniția competiții aparține organizațiilor obștești sau de stat cum sînt: reviste și buletine de șah, organe de presă, informare și culturalizare, instituții de învățămînt, comisii de cultură sau sport, cluburi, și asociații sportive, federații de șah, comitete sportive internaționale.

2. Sistemele fundamentale de competiții sînt două: de compunere și de dezlegare a problemelor și studiilor. Competițiile de reconstrucții sintetice (după soluții sau diagrame) dezlegare-ameliorare-corectură etc. sînt variante intermediare cu aplicație restrînsă. Competițiile legate de anumite poziții ale partidei de șah (finaluri, analize, combinații) nu fac parte din șahul artistic.

3. Zona teritorială de cuprindere a participanților poate fi: locală (pînă la nivel interjudețean), națională, internațională (începînd de la două țări), continentală și mondială. Ariile geografice respective delimitează proveniența domiciliară a competitorilor. Competițiile oficiale sau care pot fi oficializate necesită acordul forului local de conducere sportivă.

4. Din punctul de vedere al continuității competițiile sînt denumite:

— permanente, adică durează neîntrerupt, iar rezultatele sînt publicate după perioade de timp constante, de obicei un an; aceste competiții formează una din sarcinile asumate de către publicațiile de șah;

— temporare, fiind legate de motivații ocazionale de natură sportivă (depistare, antrenament, selecționare, clasificare), cultural-istorică (comemorări de personalități șahiste, aniversări de evenimente), festivă (congrese sau mari competiții șahiste, sărbători naționale, zile anumite) sau specială (de ex. explorări în tehnica problemistică etc.).

5. Ca tipuri de competiții există: concurs, turneu, campionat și meci. Ele se deosebesc prin obiectivul urmărit și modul de a-l stabili.

6. Stabilirea rezultatului se face prin supunerea tuturor participărilor unei judecări (la compunere) sau arbitraj (la dezlegări) pentru a se stabili o ierarhizare după diferite criterii și a se acorda distincții. Numele judelui, arbitrului sau componența juriului se aduce la cunoștință odată cu începerea concursului.

7. Competiția poate avea caracter:

— deschis (sau informal) cînd numele competitorilor poate fi cunoscut de către jude (arbitru) și eventual de către ceilalți concurenți.

— închis (sau formal) cînd numele competitorilor nu este cunoscut de către jude (arbitru) și eventual de participanții respectivi.

8. Gradul de tărie a competițiilor nu este în general reglementat. De asemenea nu se impun limite în ceea ce privește forța (măiestria și cunoștințele de specialitate) participanților, competiția fiind deschisă oricăror amatori. Au loc totuși competiții care se adresează numai debutanților sau celor cu o anumită clasificare sportivă și competiții cu anumite cerințe, ce pot reduce

masa participanţilor. Competitorul are dreptul de a-şi corecta, modifica sau ameliora participările sale tot timpul pînă la expirarea termenului de închidere a competiţiei.

9. Forma sub care se participă se impune a fi individuală sau colectivă. Participarea în colaborare la competiţiile titular individuale este admisă dacă nu se fac precizări contrare. La competiţiile temporare, forma de participare mai poate fi directă, toţi competitorii lucrînd simultan în aceleaşi condiţii de loc şi timp sau prin corespondenţă. Fiecare colectiv, participant indivizibil la o competiţie, trebuie să aibă un conducător numit căpitan de echipă. El poate fi sau nu şi competitor, dar are în plus sarcina de a media între membrii echipei şi jude (arbitru), de a informa echipa de toată desfăşurarea competiţiei, de a alege (eventual împreună cu antrenorul) toate participările ce reprezintă echipa.

10. Lansarea competiţiei se face printr-un anunţ publicat de către organizator în aşa fel încît să poată fi adus la cunoştinţa celor cărora li se adresează. Anunţul trebuie să cuprindă toate caracteristicile de desfăşurare şi informaţii de procedură (cum sînt de ex.: termenul de închidere, adresa la care se trimit lucrările, etapele de disputare şi calificare, data publicării rezultatului provizoriu şi, sau definitiv, termene pentru contestaţii etc.). Totul trebuie să fie redactat într-un mod convenabil, deoarece anunţul constituie de obicei şi un extras prescurtat al regulamentului competiţiei respective; nu figurează unele chestiuni considerate uzual cunoscute cum sînt de ex. obligaţiile participanţilor şi organizatorilor. Orice altă rubrică de şah poate reproduce anunţul (şi chiar este de dorit aceasta) pentru a-l difuza, fără a fi nevoie de acordul organizatorului.

B. Competiţii de compunere (compoziţie)

Acestea au drept scop producerea şi răspîndirea de noi creaţii originale, cucerirea de noi domenii de exprimare, dezvoltarea artei şahiste, lărgirea şi amplificarea posibilităţilor tehnice, perfecţionarea şi afirmarea autorilor, creşterea măiestriei sportive, îmbogăţirea tezaurului şahist. Participantul este considerat autor iar munca lui drept activitate creatoare.

1. În cadrul competiţiilor de compunere, se cer de obicei de la participanţi numai compoziţii originale şi nefolosite încă (inedite); la anumite tipuri de competiţii se pot pretinde însă şi originale publicate. Organizatorul asigură publicarea regulată a tuturor participărilor. La competiţiile formale, dacă publicarea se face înainte de referatul judelui, se recomandă ca participările să fie însoţite de o modalitate de recunoaştere a apartenenţei, de ex.: motto, pseudonim, deviză, cod etc. Pentru a elimina posibilele confuzii, se apelează la o persoană neutră, care asigură anonimatul competitorilor; acest neutru primeşte participările cu nume şi le transmite judelui fără nume, dar cu număr de ordine, efectuînd apoi, după judecare, operaţiunea inversă de identificare. La unele competiţii temporare nu se publică decît compoziţiile ce primesc distincţii, celelalte rămînînd autorilor care le pot folosi fără nici un impediment, după cum doresc.

Publicarea originalelor nu se poate face în notaţie algebrică sau Forsith decît cu asentimentul autorului.

2. În cadrul competiţiilor de compunere, se disting următoarele caracteristici specifice:

2.1. Conţinutul de fond al lucrărilor poate fi: liber, adică la alegerea concurentului sau impus, adică cerut de către organizatori; cererea se exemplifică printr-o temă, descriere de mecanism sau faze, indicarea genului sau alte informaţii necesare.

2.2. Divizarea în secţii distinctive de competiţie, după genul compoziţiilor, numărul de mutări pentru decizie sau alte caracteristici ca de ex.: aranjament, forţe, număr piese. Uneori între conţinut şi secţie se formează o identitate de denumire.

2.3. Condiţii de participare, prin care se precizează numărul maxim de lucrări de la un autor, numărul de secţii la care acesta poate participa etc.

3. Comunicarea participărilor. Dacă nu se indică altfel, problemele sau studiile se trimit într-un singur exemplar pe o hîrtie de mărimea minimă a unui sfert de coală. Poziţia se trece pe diagramă (imprimată, ştampilată sau desenată, caz în care piesele pot fi conturate simplificat). Trebuie să existe aşezate într-o ordine convenabilă numele complet şi adresa precisă a autorului, denumirea competiţiei, indicaţia „inedit" (dacă e cazul) şi soluţia completă a tuturor fazelor (unde acestea există). Dacă s-a realizat o idee nouă, o temă complexă, un task, o construcţie superioară etc. acestea trebuie să fie explicate într-un mod cît mai lapidar şi complet.

4. În urma judecării efectuate de către arbitru se acordă recompense lucrărilor şi/sau autorilor respectivi. Recompensele sînt onorifice şi eventual materiale; cele onorifice acordate lucrărilor sînt eşalonate într-o gamă de 3—5 distincţii cu denumire consacrată; cele onorifice acordate autorilor constă în anumite titluri, categorii sportive sau diplome.

Distincţiile uzuale pentru lucrări, pornind de la superior la in-

ferior sînt: premiu, menţiune de onoare, menţiune, recomandare, laudă. Numărul total şi pe trepte al distincţiilor, cît şi gradarea lor sînt la latitudinea organizatorului şi (sau) a judelui.

5. Asigurarea bunei desfăşurări a competiţiei revine organizatorului şi pentru aceasta el trebuie să se conformeze următoarelor sarcini:

5.1. Redactarea şi publicarea anunţului prin care se înfăţişează toate prevederile necesare competiţiei cum sînt: obiectivul, organizatorul, zona teritorială inclusă, durata şi tipul competiţiei, caracterul ei (deschis, închis), conţinutul tematic (liber sau obligatoriu), secţiile, condiţiile de participare, arbitrul, persoana neutră (dacă e cazul), procedura de omologare, recompensele, adresele necesare, termenele sau duratele diferitelor faze ale competiţiei.

5.2. În cel mult 6 luni de la închiderea competiţiei să asigure publicarea şi, sau comunicarea rezultatului cu toate observaţiile judelui. În cazul depăşirii acestui termen cu maximum şase luni, participările se consideră, în mod automat, din nou la dispoziţia autorilor. Publicarea rezultatului se face tot în periodicul ce a anunţat competiţia. Cronica respectivă se expediază obligatoriu participanţilor care nu sînt abonaţi la publicaţia în cauză (întrucît organizatorii nu cunosc şi situaţia abonamentelor, rezultatul se trimite tuturor participanţilor; se pot excepta localnicii sau conaţionalii dacă sînt motive serioase).

Primul rezultat publicat se consideră provizoriu, omologarea lui ca definitiv fiind în funcţie de justeţea eventualelor contestaţii.

5.3. Să asigure un termen rezonabil (de obicei 1-3 luni) pentru contestări. Acestea pot să refere numai asupra incorectitudinilor, de prioritate sau tehnice; aprecierile estetice, constructive şi ierarhice efectuate de către jude nu sînt contestabile, se poate face numai o sesizare asupra calităţii arbitrajului la organele superioare de specialitate, care analizează; ele pot decide rejudecarea de către un alt arbitru.

5.4. Să supună contestaţiile la verificarea de către jude şi dacă se dovedesc întemeiate, pe baza hotărîrii aceluiaşi jude, să publice o scurtă revenire asupra clasamentului, arătîndu-se numai modificările survenite. După aceasta, indiferent dacă au fost sau nu schimbări, rezultatul rămîne definitiv şi se omologhează ca atare. Este de dorit ca şi rezultatul definitiv să fie comunicat la fel ca cel provizoriu.

5.5. După omologarea rezultatului să trimită învingătorilor recompensele promise.

5.6. Să trimită materialele competiţiei la Comisia centrală de compoziţie a Federaţiei române de şah, pentru a se evalua forţa competiţiei şi prin aceasta drep-

turile de clasificare sportivă obţinute de participanţii autohtoni.

5.7. Organizatorul care nu îşi îndeplineşte vreuna din obligaţii se discreditează în faţa opiniei şahiste, şi devine pasibil de sancţiuni din partea forurilor şahiste conducătoare.

6. În desfăşurarea competiţiilor de compunere se practică fără a fi totdeauna explicitate şi alte convenţii cum sînt:

— la competiţiile permanente, trimiterile se pot face oricînd în tot timpul anului calendaristic,

— la competiţiile ocazionale, termenul de trimitere este de 3—6 luni de la data publicării anunţului,

— participările nereţinute (nepublicate sau nejudecate datorită selecţionării sau omiterii eronate) se consideră din nou la dispoziţia autorilor,

— lucrările distinse, dar nepublicate timp de un an, oricare ar fi motivul, se pot trimite de autor la oricare altă competiţie,

— dacă după omologare o lucrare distinsă se dovedeşte a fi incorectă tehnic, ea nu poate fi privată de recompensa obţinută, dar după corecţie ea nu poate fi trimisă la alte competiţii de lucrări inedite; în reproducerile ei ulterioare, indicarea locului ocupat va fi însoţită întotdeauna de adăugirea: (corecţie (versiune nouă),

— toate participările publicate pot fi difuzate de către oricine, fără asentimentul autorului,

— dacă o lucrare defectă tehnic sau tematic nu este corectată de către autorul ei în termen de 5 ani de la apariţie, acesta pierde dreptul de prioritate, lucrarea respectivă putînd fi corectată şi titularizată de alt autor.

7. Judecarea competiţiilor de compoziţie nu se bazează pe subiectivitate sau consideraţii personale. Sînt elaborate criterii şi procedee unificate şi verificate pentru judecarea şi aprecierea calităţilor principale ale lucrărilor.

Arbitrii provin din compozitorii cu activitate şahistă îndelungată, cu cultură şi orizont tehnic de specialitate şi practică în diferite colective de redacţie sau arbitraj (Modul de formare a lor şi de judecare a unei competiţii nu face parte din materialul de faţă). Neîndeplinirea cu conştiinciozitate a îndatoririlor de arbitraj duce la revocarea judelui.

8. Concursul de compoziţie, este principalul şi cel mai răspîndit tip de competiţie; în mod frecvent are caracter deschis, individual şi internaţional, fiind organizat prin revistele de şah în conformitate cu clauzele enunţate pînă acum şi are scopul de a remarca cele mai bune lucrări primite.

8.1. La concursurile permanente, dacă în timp de un an de la expedierea problemei autorului nu i s-a furnizat nici o informaţie asupra publicării problemei, este admis ca această problemă poate

fi utilizată din nou de către autor. Este de datoria organizatorului să trimită fiecărui autor un exemplar al revistei sau al cronicii unde îi este publicată problema, imediat după apariţie; aceasta face parte din dreptul de autor; uneori pot fi exceptaţi abonaţii interni sau locali. Corectura problemelor defecte se publică tot în acelaşi periodic; dacă ameliorarea soseşte după expirarea termenului de închidere, ea va lua parte la următorul concurs; se recomandă ca noua versiune să fie semnalată tot pe diagramă.

8.2. Concursurile de compoziţie care sînt în acelaşi timp şi obiectul unui concurs de dezlegări nu impun judelui de a face şi verificarea soluţiilor.

8.3. Problemele cărora nu li s-au publicat soluţia şi nici nu au fost judecate sînt din nou la dispoziţia autorului.

8.4. La un concurs ocazional, lucrările nereţinute sînt puse la dispoziţia autorilor. Selectarea operată de jude este fără drept de apel.

8.5. Judele concursului este autorizat de a face expedierea la autor a unei lucrări incorecte pentru a fi corectată; el fixează un termen ce trebuie respectat, pînă la care să-i parvină corectura.

8.6. La un concurs ocazional, închis, persoana neutră trimite judelui toate problemele imprimate pe diagrame identice, cu numere de ordine şi soluţia necesară în notaţie şi scriere uniformă.

8.7. Se recomandă a se încredinţa judecarea unei secţii numai unui singur arbitru. Dacă sînt necesari doi sau mai mulţi, decizia unică se ia în colaborare şi nu printr-o medie aritmetică de puncte sau locuri atribuite.

8.8. Dacă se experimentează judecarea unui concurs de compoziţie de către dezlegători, decizia lor statistic stabilită va trebui definitivată şi autorizată de către un arbitru oficial.

8.9. Rezultatul competiţiei se trimite tuturor participanţilor, inclusiv celor ale căror lucrări nu au fost reţinute, distinse sau clasificate.

9. Turneul de compoziţie

Are ca scop stabilirea celor mai buni compozitori dintre participanţi.

Este un tip rar de competiţie compoziţională, folosit mai ales în ţări unde la un moment dat se ajunge la o mişcare problemistică foarte dezvoltată, sau pe plan internaţional.

Se desfăşoară cu participarea unor grupe de problemişti selecţionaţi, care concurează individual la un ansamblu de concursuri sau meciuri între perechi succesive.

Uneori se acordă denumirea de turneu tematic (T.T) unui concurs internaţional tematic, deschis şi individual, organizat pentru a se stabili cele mai bune realizări ale unei teme impuse.

10. Campionatul de compoziţie

Urmăreşte stabilirea celor mai buni compozitori pe baza lucrărilor lor cele mai bune, dintr-un interval de timp anumit.

Este un tip de competiţie mai ales intern şi are regulamentul elaborat de către federaţia de specialitate.

De obicei se folosesc arbitri de altă naţionalitate sau prin excepţie judecători interni dar care nu participă la secţia respectivă sau la campionat.

11. Meciul de compoziţie

Sînt competiţii destul de des întîlnite, aranjarea lor perfectîndu-se printr-un reprezentant. Frecvent se practică meciurile pe echipe la nivel internaţional. Se compune de fapt din cel puţin atîtea concursuri tematice cîte echipe sînt, fiecare parte pornind una sau mai multe teme.

Reprezentanţii echipelor (căpitani) participante stabilesc toate clauzele competiţiei şi modul de punctaj, tot ei organizează verificarea lucrărilor celorlalte echipe pentru tot ceea ce se referă la corecţii, anticipări, respectarea temelor date etc.

12. Competiţii olimpice de compoziţie

Sînt organizate numai prin Comisia permanentă pentru compoziţie a Federaţiei Internaţionale de şah, şi sînt urmate de atribuirea medaliilor şi titlurilor olimpice.

Calendarul acestor puternice şi importante competiţii nu este încă stabilizat. Există concurs olimpic individual şi meci internaţional olimpic pe echipe.

Pentru a li se permite buna desfăşurare, se apelează la Federaţia ţării care a cîştigat ediţia anterioară şi aceasta în funcţie de fonduri, cadre de specialitate şi conjunctură poate sau nu să asigure continuitatea.

C. Competiţii de dezlegări (soluţionare)

Sînt cele mai populare competiţii deoarece se adresează unei mase largi de competitori, practic tuturor celor care cunosc şahul şi doresc a găsi cea mai bună continuare într-o poziţie anume. În aceste competiţii se supun dezlegării diferite probleme şi studii.

1. Competiţiile de dezlegări au toate caracteristicile generale ale competiţiilor problemistice şi următoarele aspecte particulare: conţinutul probelor este impus, nu există secţii deşi conţine probleme şi studii de tot felul, rezultatele nu se trimit participanţilor ci numai se publică.

2. Anunţul, pe lîngă cele necesare şi arătate anterior, mai arată gradul de detaliere a soluţiei, modul de acordare a punctajului, dacă există sau nu penalizări pentru soluţii greşite, genul şi

numărul problemelor oferite pentru rezolvare.

3. Problemele competiţiei pot fi publicate într-un organ de presă sau pe o foaie separată, toate odată sau grupat. Pentru a împiedica depistarea problemelor în publicaţiile mai vechi şi prin aceasta copierea soluţiei, diagramele pot fi şi anonime. Se dau indicaţii pentru scrierea şi comunicarea soluţiilor de către participanţi.

4. Sînt declaraţi cîştigătorii, în funcţie de punctajul obţinut. Odată cu clasamentul se publică şi soluţiile.

5. Concursul de dezlegări este tipul principal de competiţie; prin el se urmăreşte popularizarea compoziţiilor şi relevarea dezlegătorilor talentaţi.

5.1. Se practică următoarele genuri de concursuri:

— publicitare, în care se dau 6—12 probleme directe în două şi trei mutări;

— normale, în care se propun 12—24 probleme orto şi heterodoxe în 2, 3 şi mai multe mutări, studii şi retroanalize;

— speciale, la care figurează cele de mai sus, plus probleme feerice, şaho-matematice, reconstrucţii şi alte probe similare.

5.2. La concursurile prin corespondenţă, numărul participanţilor este nelimitat, iar timpul de rezolvare 1—3 luni. La cele directe, numărul de participanţi este 8—12 iar timpul 1—3 ore, global sau pe genuri; aici la egalitate de puncte timpul cel mai scurt acordă întîietatea.

5.3. La concursurile permanente din revistele de specialitate se face unul din următoarele clasamente:

— după rezultatele fiecărui număr şi pe tipuri de probe;

— la atingerea unui total de puncte stabilit (500, 1000, 5000...) după care se decern distincţii, premii;

— după procentajul obţinut faţă de maximum de puncte posibile, pe un oarecare interval de timp.

6. Meciurile, turneele şi campionatele se bazează pe prevederile arătate pînă acum.

7. Un concurs internaţional olimpic de soluţii este organizat, la fiecare 3 ani, de către Comisia permanentă a FIDE pentru compoziţie, adoptîndu-se un regulament specific.

D. Competiţii pentru reconstrucţii sintetice

Acestea au în vedere un dublu scop. Primul constă în facilitarea însuşirii de către competitori a modului şi tehnicii de a compune probleme de şah. Secundul, în posibilitatea de a se obţine realizări îmbunătăţite ale unor compoziţii considerate cu elaborarea încheiată.

Aceste competiţii sînt similare concursurilor de compoziţie în ceea ce priveşte participarea şi, celor de dezlegare în ceea ce priveşte rezultatele. Precizările organizatorice şi funcţionale necesare se fac cu ocazia lansării competiţiei.

1. Ca motiv al unei reconstrucţii sintetice se află totdeauna o problemă cu mat direct, corectă, publicată sau nu şi care este considerată ca etalon pentru evaluarea calităţilor reconstrucţiilor trimise de participanţi. Ca probleme-motiv se utilizează, de obicei, cele cu mat în două mutări — oricît de complexe — şi mai rar cele cu mat în trei mutări şi variante simple sau puţine.

Reconstrucţie sintetică este denumită o poziţie ce s-a obţinut pe baza folosirii în compunerea ei a unor date provenite de la problema-etalon. Rămîne la aprecierea organizatorilor felul informaţiilor ce se oferă participanţilor spre a le înlesni munca dorită, dar e obligatoriu ca ele să fie suficiente pentru reconstrucţie.

Practica a dovedit că datele minim necesare sînt cuprinse în variantele complete ale fazelor problemei-motiv. În afară de acestea, uneori se mai pot furniza şi informaţii asupra: numărului total de piese (în special la cazurile cu miniaturi, merediţuri, etc.), existenţei anumitor elemente strategice şi tactice, denumirii sau conţinutului temei, unora din poziţiile finale de mat etc.

Este obligaţia participanţilor la competiţie de a se strădui ca poziţia reconstruită de ei să conţină cel puţin toate datele oferite sau cerute să le aibă.

2. O reconstrucţie este admisă chiar dacă poziţia ei redă numai o parte din caracteristicile problemei iniţiale.

O reconstrucţie este considerată corectă atunci cînd poziţia obţinută conţine toate datele şi condiţiile cerute, aflîndu-se evident la nivelul modelului originar.

O reconstrucţie este apreciată ca „o îmbunătăţire" dacă depăşeşte substanţial problema-etalon, din punct de vedere economic sau tehnic.

Aprecierea realizării aspectelor: tematic, estetic, economic, constructiv, tehnic etc. se face numai în comparaţie cu problema de bază şi de către o persoană competentă, care va da toate explicaţiile justificative în cadrul rubricii respective.

3. Evidenţierea calităţii şi corectitudinii reconstrucţiilor se face prin atribuirea unui număr mai mare sau mai mic de puncte, în funcţie de calităţile şi defectele poziţiei prezentate.

3.1. Dacă se alocă pentru problema-motiv şi implicit deci pentru reconstrucţia corectă, un barem de 10 puncte, atunci penalizarea defectelor şi bonificarea calităţilor altor reconstrucţii se

face aplicînd scări de cotare care ţin cont de anumite aspecte esenţiale, după cum urmează mai jos:

—1 punct pentru: fiecare pion în plus faţă de numărul total de piese, diminuarea rolului unor figuri uşoare, în comparaţie cu originalul, un dual minor.

—2 puncte pentru: fiecare figură în plus, diminuarea rolului unor figuri grele, plasarea unei figuri în afară de joc (totul faţă de aceleaşi condiţii ca în aliniatul de mai sus), sau pentru o variantă secundară alterată.

—3 puncte pentru: un dual major, dublarea ameninţării, o dublă soluţie în acelaşi număr de mutări ca enunţul, o figură complet inutilă, o variantă secundară lipsă sau o variantă principală alterată, schimbată.

—4 puncte pentru: insolubilitate în altă variantă decît cele indicate, diminuarea jocului de probă, omiterea unei variante principale.

—5 puncte pentru: o insolubilitate în una din variantele cerute, o dublă soluţie într-un număr de mutări mai mic decît cel al enunţului.

—6 puncte pentru: ilegalitatea poziţiei sau a convenţiilor din enunţ (ex. la mutare nu are drept albul), introducerea de condiţii feerice.

+1 punct pentru un aranjament mai estetic, mai degajat.

+2 puncte pentru: fiecare pion în minus sau plasarea unei piese în rol mai eficace, în comparaţie cu numărul şi rolul tuturor pieselor originalului.

+3 puncte pentru: fiecare figură în minus (în condiţiile aliniatului anterior), o variantă secundară sau de joc aparent în plus, introducerea unui element strategico-tactic simplu într-o variantă ce nu-l avea.

+4 puncte pentru: o variantă principală sau de joc de probă în plus, schimbarea unui mat la aceleaşi apărări din două faze succesive, introducerea unui element strategico-tactic complex.

+5 puncte pentru: adăugarea unei curse tematice sau a altei teme, amplificarea sau modernizarea temei date, schimbarea unui mat la apărările din 3—4 faze.

Pentru ori care alte caracteristici considerate demne de a fi cotate, se va proceda prin asimilarea lor cu cele indicate mai sus. Cotarea se poate face şi mai detaliat şi global sau după alte eşalonări apreciate ca potrivite nivelului competiţiei respective.

3.2. Stabilirea punctajului total cuvenit unei reconstrucţii, se determină astfel:

— se adiţionează bonificaţiile fiecărui element pozitiv, la barem, obţinîndu-se totalul pozitiv;

— se însumează penalizările fiecărui defect şi obţinem totalul negativ;

— se adună algebric cele două totaluri, iar rezultatul (cu semn) reprezintă cotarea finală a poziţiei participante.

Reconstrucţiile ce rămîn cu mai puţin de un punct sînt excluse din concurs, cu excepţia acelora care prezintă, însă, măcar schema de bază şi care vor fi considerate de valoarea unui punct, indiferent de cota lor reală.

Reconstrucţiile care depăşesc baremul cu cel puţin 50% vor trebui prezentate pe diagrame, în cadrul rubricii.

Dacă un participant trimite mai multe poziţii pentru aceeaşi problemă-motiv, nu i se va lua în considerare în clasament decît una şi anume cea mai bine cotată.

4. Reconstrucţiile care reprezintă „îmbunătăţiri" în sensul art. 2 alin. 3, sau art. 3.2. alin. 6, cît şi interpretări, modificări prelucrări, modernizări ale fondului datelor problemei-etalon, reliefînd un mod deosebit de elaborare şi care nu se pot încadra facil în sistemul de cotare anterior pot fi tratate în următoarele maniere. Ori nu sînt luate în consideraţie, mai ales dacă au deviat mult de la premise, ori sînt judecate în cadrul aceleiaşi rubrici, dar după criterii de originalitate, ori autorii sînt anunţaţi că pot dispune de ele pentru eventuale concursuri de compoziţie la care vor să participe. Îmbunătăţirile stabilite ca atare au dreptul la existenţă independentă, însă numai cu respectarea prevederilor referitoare la prioritate.

Cuprins